05.2010 | 78
PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI game

GAME & GIẢI TRÍ

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

Khởi động GameCup (Tr.2)

Gỡ rối tơ game Thêm 15 phút mỗi ngày (Tr.78)

God of War III Ngày tàn của Olympus (Tr.43)

BATTLE STAR TAY THIỆN XẠ ĐỐI ĐẦU NHÀ CHIẾN LƯỢC

PHIẾU QUÀ TẶNG Tr.87

Giá: 15.000 đ ISSN: 1859 - 1833

TÂY DU KÝ

Biến thành **Đại Thánh**
đánh quái trúng xe

CHƠI MIỄN PHÍ

TDK.GATE.VN

© 2010 TÂY DU KÝ
LINEKONG
蓝港在线
FPT
ONLINE

Khởi động GAME CUP

Bạn đọc TGG thân mến,

Tin "nóng" nhất của TGVT-Thế Giới Game (TGG) trong kỳ này chính là tạp chí sẽ công bố sự kiện GameCup 2010 - Giải "Sản phẩm giải trí, thể thao điện tử ưa chuộng nhất" vào tháng 7/2010.

Giải "Sản phẩm giải trí, thể thao điện tử ưa chuộng nhất" là hệ thống bình chọn dành cho bạn đọc tạp chí Thế Giới Vi Tính – PC World Vietnam bên cạnh các giải "Sản Phẩm CNTT Ưa Chuộng Nhất" và "Giải Pháp CNTT Hay Nhất". Theo truyền thống, các giải thưởng của TGVT-PCW VN đều dựa trên một nguyên tắc chung: bạn đọc bình chọn ra những sản phẩm tốt nhất. GameCup cũng tuân thủ truyền thống này. Đây là điều thực sự có ý nghĩa và cần thiết trong bối cảnh hiện nay, không chỉ giúp giới trẻ, những người yêu thích game và các hình thức giải trí điện tử lựa chọn đúng những sản phẩm giải trí phù hợp, có giá trị giáo dục, rèn luyện phẩm chất mà còn tạo điều kiện cho xã hội nhìn nhận tích cực hơn đối với game.

Hệ thống giải thưởng GameCup gồm có 18 hạng mục, bao gồm các thể loại: game trực tuyến nhiều người chơi (MMO), game trên các hệ máy console chuyên dụng (Xbox360, PlayStation3, Wii, PSP, DS, iPhone), game thể thao điện tử (e-Sports). Hơn nữa, GameCup cũng sẽ nhắm đến các nhà phát hành game uy tín, cung cấp dịch vụ tốt và đặc biệt là tôn vinh các game thủ, đội game đạt thành tích cao trong các giải đấu và được cộng đồng mến mộ. Cuối cùng nhưng không kém phần quan trọng là 2 giải dành cho game do cá nhân/tổ chức Việt Nam phát triển và bài hát trong game có lời Việt được ưa chuộng nhất.

Các giải của GameCup là kết quả của cuộc trưng cầu ý kiến bạn đọc Thế Giới Game được tiến hành trực tuyến tại **www.thegioigame.vn** từ ngày **25/4/2010** đến 10/6/2010. Lễ trao giải GameCup sẽ được tổ chức long trọng vào tháng 7/2010, cùng với các giải BestCUP và BITCup, nhân dịp triển lãm – hội thảo CNTT-TT – Điện tử VCW 2010 (15 – 18/07/2010) tại TP.HCM.

Thế Giới Game thân mời quí bạn đọc TGG tích cực tham gia vào cuộc bình chọn GameCup. Tạp chí và các nhà nhà tài trợ đã dành sẵn nhiều phần quà thú vị, hấp dẫn dành cho những bạn may mắn.

BBT THẾ GIỚI GAME

Không bao giờ là đủ

TỐC ĐỘ

Một máy tính chơi game tuyệt đỉnh hoặc PC cực mạnh sẽ cần gì: WD Caviar Black. Đĩa cứng luôn sẵn sàng với tốc độ 7200 RPM, cache lớn, dung lượng lên đến 2TB, bộ xử lý kép. Đĩa cứng được trang bị công nghệ đầu từ không chạm, vận hành cực mát, chống rung và chế độ bảo hành 5 năm. Dành cho những người dùng cần sức mạnh, tốc độ của WD Caviar Black là cực đỉnh.

WD Caviar® Black™
Desktop Hard Drives

Trung tâm bảo hành của Western Digital tại Việt Nam:

Tp. Hồ Chí Minh : 9 Đặng Thị Nhu, P. Nguyễn Thái Bình, Quận 1, TP. HCM
Hà Nội : 950 Đường Láng, Quận Đống Đa, Hà Nội
Đà Nẵng : 134 Hàm Nghi, Quận Thanh Khê, Đà Nẵng

PUT YOUR LIFE ON IT®

WD®

Western Digital, WD, the WD logo, WD Caviar and Put Your Life On It are registered trademarks in the U.S. and other countries; Black is a trademark of Western Digital Technologies, Inc. Other marks may be mentioned herein that belong to other companies. Product specifications subject to change without notice.
© 2009 Western Digital Technologies, Inc. All rights reserved. One gigabyte (GB) = one billion bytes. One terabyte (TB) = one trillion bytes. Total accessible capacity varies depending on operating environment.
2378-771050-A00

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

Nguyễn Thu Hồng, *Phó Tổng biên tập*
hongnt@pcworld.com.vn

Trần Trung Hải, *Tổng thư ký tòa soạn*
haitt@pcworld.com.vn

Thế Giới game **GAME & GIẢI TRÍ**
Xuất bản hàng tháng

Tưởng Phi Quân
Thư ký tòa soạn
quantp@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Bùi Trung Hiếu, Võ Quốc Nam, Lê Xuân Quang,
Nguyễn Hoàng Tuấn, Trần Cẩm Tú, Hoàng Anh Tuấn

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Hữu Thế,
Duy An, Huy Khanh

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điệu
dieunh@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Vũ Duy Khánh
testlab@pcworld.com.vn

CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
Đặng Quốc Tuyên
tuyendq@pcworld.com.vn

KỸ THUẬT WEB
Nguyễn Thanh Phong
phongnt@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai,
P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*
www.thegioigame.vn

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 3512 1819 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ

THÁNG **05.2010** - SỐ **78**

GIỚI THIỆU

22 Metro 2033 – Sống sót trong lòng đất
24 Settlers 7: Path to Kingdom - Vương quốc phồn vinh
26 Borderlands: The Secret Armory of General Knoxx - Bí mật của tướng Knoxx
28 Greed: Black Border - Ranh giới tử thần
30 Dragon Age: Origins – Awakening - Thức tỉnh
31 Achtung Panzer: Kharkov 1943 - Tăng thiết giáp giao tranh
33 Supreme Commander 2 - Thống lĩnh tài ba
34 Mass Effect 2 DLC: Kasumi – Stolen Memory - Đoạt lại hồi ức
38 Rise of Prussia - Nước Phổ chuyển mình
40 MAG - Cuộc chiến tam cực
43 God of War III
46 Greed Corp - Trận Chiến Vùng Đất Lở
47 Just Cause 2 - Siêu điệp viên đa năng
50 Resonance of Fate - Âm vang định mệnh
53 Lunar: Silver Star Harmony - Truyền Thuyết Ngôi Sao Bạc
55 Age of Zombies - Thời đại Zombie
56 Dead or Alive: Paradise - Thiên đường và kiều nữ
57 The Eye Of Judgment Legends - Thần bài truyền kỳ
58 Shin Megami Tensei: Strange Journey - Cuộc phiêu lưu kỳ lạ
60 Infinite Space - Không Gian Vô Tận

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ máy tính và mạng
Phát hành ngày 15 hàng tháng

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Giải pháp và ứng dụng CNTT
Phát hành ngày 1 hàng tháng

Thế Giới game PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

e++ PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao
Phát hành ngày 5 hàng tháng

Niên Giám CNTT-TT VIETNAM ICT DIRECTORY 2010
Niên Giám CNTT-TT

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

Vui khuyến mãi giải nhiệt hè!

Giữa trưa hè nắng gắt, bạn vẫn cảm thấy thật sảng khoái và thoải mái vì đã có Mega VNN "cản nhiệt" với chương trình khuyến mãi cực lớn từ ngày 15/4/2010 đến 29/5/2010. Khi đăng ký hòa mạng cho các dịch vụ **Internet Mega VNN**, **Điện thoại cố định** và **Gphone**, bạn sẽ nhận được những ưu đãi lớn với trị giá lên đến **4.500.000 đồng**, bao gồm: Miễn cước hòa mạng, Tặng cước dịch vụ, Trang bị Modem ADSL(*).

Đặc biệt, giảm giá mua máy tính xách tay cho giáo viên, sinh viên, học sinh...

Liên hệ ngay hôm nay!

- Gọi số **39.116.116**
- @ Truy cập website **www.hcmtelecom.vn/khuyenmaiMegaVNN**
- Đến cửa hàng Viễn thông TP.Hồ Chí Minh gần nhất

Mega VNN - Dịch vụ ADSL được ưa chuộng nhất năm 2009 do độc giả Tạp chí PC World bình chọn

Gọi ngay 39 116 116 để đăng ký dịch vụ.

(*) *Modem ADSL là tài sản của VNPT trang bị cho khách hàng trong thời gian sử dụng dịch vụ MegaVNN.*

VNPT TP.HỒ CHÍ MINH

VNPT Cuộc sống đích thực

DÒNG CHẢY GAME

2 Thư BBT
8 Tin thế giới
10 Tin trong nước
12 Phân biệt đối xử số trong game
16 Emobi Games: Hướng tới một Điện Biên Phủ trong game
18 Thời của game trên Facebook

SẮP PHÁT HÀNH

62 The Witcher 2: Assassins of Kings - Vua và sát thủ
63 Battle Star: Field of Honor - Tay thiện xạ đối đầu nhà chiến lược
68 F1 2010 - Chuyên nghiệp trên mọi nẻo đường
69 Gran Turismo 5 - Đường đua nóng bỏng

TRỢ GIÚP

77 Hỏi đáp
78 Gỡ rối tơ game: Thêm 15 phút mỗi ngày

PHẦN CỨNG

70 Bộ nguồn: "Chiến binh" dòng GX
71 Chuột máy tính: Vũ khí mới của Logitech
72 "Đồ nghề" cho game thủ PSP Go
74 Thùng máy: Những cải tiến đáng giá
76 PC Wireless Gaming Receiver: Đem tay cầm không dây Xbox 360 sang PC

SÂN GAME

80 Những sự cố về game nổi tiếng thế giới
84 Game console trên iPhone
88 Hideki Kamiya: Từ Devil May Cry đến Bayonetta
90 Những kỷ lục Guinness của ngành game
93 Những nhân vật xấu nhất làng game

TƯ VẤN, THIẾT KẾ, MỞ PHÒNG GAME, XBOX360, PLAYSTATION 3

HALO

iPad

NDSi-XL

PlayStation 2

XBox 360 Elite

NDS-Lite

PSP-3000

XBox 360 Arcade

NDSi

Nintendo Wii

PlayStation 3

iPhone 3GS

PSP-Go

82 Pasteur, Phường Bến Nghé, Quận 1 SĐT: 08-39141494 08-39144998 Email: sales@haloshop.vn

HÉ LỘ LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH

Hãng phát hành Warner Bros tiết lộ về trò chơi nhập vai hành động mới mang thương hiệu Lord of the Rings do Snowblind Studios thực hiện. Snowblind Studios, từng phát triển trò chơi Baldur's Gate: Dark Alliance, đang gấp rút chạy dự án Lord of the Rings: War in the North cho 3 hệ máy PC, PS3 và Xbox 360 cho năm 2010. Đây là tựa game Lord of the Rings thứ 2 của Warner Bros kể từ lúc hãng này mua quyền phát triển game dựa theo sách và phim Lord of the Rings. Tựa game đầu tiên Aragorn's Quest dự kiến sẽ trình làng trên PS2, PS3, Wii, DS và PSP vào dịp cuối năm nay.

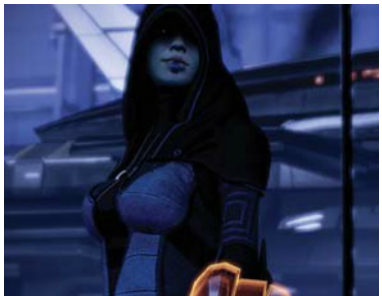
Theo đại diện Warner Bros, Lord of the Rings: War sẽ mang hơi hướm của sách nhiều hơn phim, và phát triển thêm từ những sự kiện có trong sách. Game thủ cũng có thể chọn điểm xuất phát từ 1 trong 3 tộc: Elves, Dwarves hoặc Race of Man. Game sẽ có phần chơi phối hợp hỗ trợ 3 người trong cuộc chiến chống lại thế lực Sauron.

GÓI NỘI DUNG TẢI VỀ ĐẦU TIÊN CỦA MASS EFFECT 2

Kasumi – Stolen Memory sẽ mang đến phần chơi về một nữ trộm tài ba tên Kasumi Goto.

BioWare cho biết Kasumi – Stolen Memory, gói nội dung tải về đầu tiên của Mass Effect 2, sẽ ra mắt trong tháng 4/2010 cho 2 hệ máy PC và Xbox 360.

Trong phần chơi này, để có sự phối hợp của Kasumi, chỉ huy Shepard nhận lời giúp cô diệt trừ sào huyệt của tên trùm Donovan Hock. Chiến dịch trên sẽ xảy ra tại Bekenstein, một hành tinh giàu có và được mệnh danh là thiên đường tội ác. Ngoài nội dung chơi mới, Kasumi – Stolen Memory còn mang đến thêm 1 loại vũ khí cùng các món đồ nâng cấp.



BLAZBLUE: CONTINUUM SHIFT SẮP PHÁT HÀNH Ở MỸ

BlazBlue: Continuum Shift sẽ ra mắt vào mùa hè 2010 cho 2 hệ máy PS3 và Xbox 360 ở Mỹ. Hãng phát triển Arc System Works cho biết trò chơi đối kháng BlazBlue: Continuum Shift dành cho consoles sẽ do Aksys Games phát hành tại thị trường Mỹ.

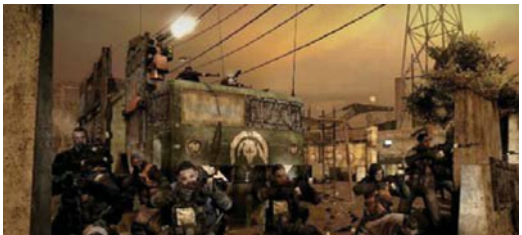
Theo Arc System Works, so với BlazBlue: Calamity Trigger thì phiên bản BlazBlue: Continuum Shift trên có sự thay đổi tương quan cân bằng giữa các nhân vật, thêm 3 nhân vật mới và nhiều chế độ chơi hơn (4 chế độ Beginner Mode, Tutorial Mode, Challenge Mode cùng Legion Mode).

TẢI VỀ MIỄN PHÍ "TROOPER GEAR PACK" CHO MAG

Trò chơi bắn súng trực tuyến độc quyền cho PS3 MAG dự kiến sẽ có miễn phí gói nội dung tải về Trooper Gear Pack vào ngày 25/3/2010.

Theo hãng phát triển Zipper Interactive, Trooper Gear Pack sẽ là gói nội dung tải về đầu tiên của MAG. Gói này cập nhật các loại súng cho 3 đơn vị PMC: Raven có APEX 100SE, SVER có RTK-74 Vla và Valor có Mk46 Mod 1.

Ngoài việc thêm vũ khí, Trooper Gear Pack còn bổ sung lựu đạn gây lóa. Loại lựu đạn này tạo nên nét chiến thuật mới cho game: khiến đối thủ bối rối trước khi tấn công ồ ạt. Hai dạng trang phục mới cũng sẽ có trong gói tải về này.



STARCRAFT II SẼ CÓ BẢN ĐẶC BIỆT CHO NGƯỜI SƯU TẦM

Hôm 8/4/2010 vừa qua, hãng Blizzard đã tiết lộ rằng Starcraft II: Wings of Liberty sẽ có 2 phiên bản khác nhau là phiên bản thông thường (Standard Edition) và phiên bản Collector's Edition. Phiên bản Collector's Edition của Starcraft II: Wings of Liberty sẽ có giá bán khoảng 1,9 triệu đồng (khoảng 100 đô-la Mỹ), đắt hơn khoảng 40 đô-la Mỹ so với phiên bản thường. Bản đặc biệt này bao gồm: một cuốn sách dày 176 trang chứa đựng tất cả các art-work trong game; 1 chiếc USB 2GB hình dạng chiếc dog tag của Jim Raynor, chứa đựng sẵn Starcraft và phiên bản mở rộng Starcraft: Brood War; 1 đĩa DVD hậu trường, chứa đựng các cuộc phỏng vấn nhà sản xuất kéo dài hơn 1 giờ đồng hồ, các đoạn phim với bình luận của giám đốc sản xuất; 1 đĩa CD chứa các bài hát và bản nhạc của Starcraft II: Wings of Liberty, bao gồm 14 bài trong game cùng với những bài tặng thêm (bonus track) hiếm có; truyện tranh Starcraft... và nhiều tính năng hấp dẫn khác trên Battle.net.

XBOX 360 HỖ TRỢ LƯU TRỮ QUA CỔNG USB

Với sự phát triển không ngừng của thị trường lưu trữ dung lượng cao, các thiết bị lưu trữ sử dụng kết nối USB sẽ lấn sân sang các hệ máy chơi game, trước mắt là Xbox 360.

Những game thủ sở hữu Xbox 360 sẽ sớm có thể lưu trữ và truy xuất dữ liệu của hệ máy này, bao gồm nội dung tải về, các file save game, các bản game được phân phối dưới dạng tải về... qua các thiết bị lưu trữ sử dụng kết nối USB. Giải pháp lưu trữ này được dự báo là sẽ rẻ hơn cách dùng ổ cứng trong và thẻ nhớ của Microsoft hiện nay.

Tuy nhiên, hạn chế lại nằm ở chính bản thân Xbox 360 khi chỉ hỗ trợ tối đa 16GB/thiết bị lưu trữ. Dù có thể đồng thời 2 thiết bị thì khả năng lưu trữ chỉ đạt tổng cộng 32GB, thực sự là quá ít khi các bản game tải về đã tính lên đơn vị GB.

HAI PHIÊN BẢN MỚI CỦA PIXELJUNK

Hãng phát triển Q-Games công bố trò chơi dành cho PS3 kế tiếp của họ chính là PixelJunk Racers 2nd Lap, đồng thời xác nhận trò chơi chiến thuật PixelJunk Monsters PSP sẽ có bản "cứng" UMD.

Chủ tịch Q-Games Dylan Cuthbert tiết lộ trong trò chơi PixelJunk Racers 2nd Lap sắp tới, bên cạnh việc có thêm vào các chiến tích, game cũng sẽ có một dạng chơi mới tạm gọi là "ghost attack". PixelJunk Racers 2nd Lap sẽ có bản tải về thông qua dịch vụ PlayStation Store, giống như phiên bản đầu tiên PixelJunk Racers.

Phiên bản PixelJunk Monsters Deluxe PSP đóng gói dạng UMD sẽ được bán lẻ ở Bắc Mỹ kể từ ngày 27/4/2010 với mức giá 19,99 đô la Mỹ (khoảng 377.000 đồng). Bản "mềm" của trò chơi này hiện đã có trên dịch vụ PlayStation Store.

HOẠT ĐỘNG TRONG NƯỚC: XEM CHI TIẾT TẠI WWW.PCWORLD.COM.VN

VÕ LÂM TRUYỀN KỲ II: CHIA BẢNG BANG HỘI TINH ANH 3

Ngày 28/3/2010 tại TP.HCM, Võ Lâm Truyền Kỳ II đã bốc thăm chia bảng Bang Hội Tinh Anh 3. Vòng bảng Bang Hội Tinh Anh 3 có tổng cộng 48 bang hội tham gia, chia làm 8 bảng. Tiến trình thi đấu Bang Hội Tinh Anh 3 dự kiến sẽ diễn ra như sau: từ ngày 3-11/4/2010 tiến hành vòng đấu bảng, từ 17-25/4/2010 là thời gian dành cho vòng chung kết. Các trận đấu sẽ diễn ra vào các ngày thứ bảy và chủ nhật hàng tuần theo hình thức Pháo Đài Chiến. Tại buổi bốc thăm, đại diện các bang hội cũng đã đặt ra các thắc mắc về những vấn đề liên quan đến việc thi đấu với Ban tổ chức như phần thưởng cho đội được đặc cách, trường hợp không đủ quân số thi đấu, sử dụng vật phẩm Đấu Hồn…

FPT ONLINE VÀ QUỸ TUONGLAI FOUNDATION: "CHUNG TAY VÌ CỘNG ĐỒNG"

Ngày 2/4/2010 tại TPHCM, FPT Online đã tổ chức họp báo chương trình "Chung tay vì cộng đồng" trao số tiền 100 triệu đồng cho quỹ "Vì người nghèo" của Ủy Ban Mặt Trận Tổ Quốc Việt Nam. Ngoài ra còn có 20 người mẫu – ca sĩ nhận lời tham gia sự kiện Ngôi sao cùng Tây Du làm từ thiện, đóng góp thêm 100 triệu đồng vào quỹ "Vì người nghèo". Bên cạnh đó, FPT Online và TươngLai Foundation còn phối hợp với Hội Sinh viên – Học sinh Việt Nam tổ chức sự kiện Vượt qua nghịch cảnh để trao 72 suất học bổng (trị giá 2 triệu đồng/suất) cho 72 học sinh, sinh viên nghèo vượt khó.

KIẾM TIÊN: HÉ LỘ THỜI GIAN RA MẮT

Theo nhà phát hành VNG, trang web Kiếm Tiên (http://kiemtien.zing.vn) chính thức hoạt động từ ngày 20/4/2010. Bên cạnh đó, từ ngày 16/4/2010, VNG còn mở cửa diễn đàn dành riêng cho người chơi thảo luận về Kiếm Tiên và giao lưu cùng ban điều hành trò chơi tại địa chỉ http://diendan.zing.vn/kiemtien. Kiếm Tiên là tựa game nhập vai trực tuyến 3D do Perfect World sản xuất và VNG phát hành độc quyền tại Việt Nam, dự kiến sẽ ra mắt trong tháng 05/2010.

TRUYỀN THUYẾT NHÂN NGƯ CÔNG BỐ THỜI ĐIỂM CLOSED BETA

DECO và Quang Minh DEC công bố phiên bản mới nhất của Thế Giới Hoàn Mỹ mang tên "Truyền Thuyết Nhân Ngư" tiến hành thử nghiệm Closed Beta từ ngày 20/04/2010. Đây là phiên bản cập nhật lớn, được xây dựng thành một tựa game hoàn toàn mới với tên đầy đủ "Hoàn Mỹ Tiền Truyện – Truyền Thuyết Nhân Ngư. Giai đoạn Closed Beta sẽ không giới hạn số lượng tài khoản thử nghiệm.

BÁ CHỦ THẾ GIỚI HƯỚNG ĐẾN PHIÊN BẢN 3.4

Sau khi đã nâng cấp lên phiên bản 3.2.4, Bá Chủ Thế Giới (Granado Espada) hướng tới phiên bản 3.4 cho phép các nhân vật đang ở cấp cao nhất của cảnh giới Expert có thể bước sang cảnh giới Master. Tuy nhiên, chưa có thông tin khẳng định chắc chắn về khả năng các nhân vật này sẽ học được các môn võ dành cho Master. Nhà phát hành FPT Online cũng đã trưng cầu ý kiến sát nhập 2 server PK và non-PK lại thành 1. Tuy nhiên, đến nay vẫn chưa có kết luận chính thức.

THIÊN LONG BÁT BỘ: CẬP NHẬT PHIÊN BẢN TRUYỀN THUYẾT ẢNH TỬ

TLBB chính thức bước vào phiên bản Truyền Thuyết Ảnh Tử từ ngày 8/4/2010. Những tân thủ tham gia TLBB trong thời gian đó sẽ nhận thưởng từ sự kiện Giang Hồ Càn Khôn khi đạt đến các cấp độ quy định.. Song song đó, với sự kiện Trao Đổi Kim Nguyên Bảo, game thủ từ cấp 50 trở lên có thể trao đổi Kim Nguyên Bảo tại Nguyên Bảo Tiền Trang. Điểm đáng chú ý nhất khi phiên bản mới đi vào hoạt động là sự xuất hiện của vàng Giao Tử. Loại vàng cố định này hứa hẹn tạo nên sự thay đổi trong hệ thống tiền tệ của TLBB.

VÀNG THẬT ĐẾN TAY GAME THỦ

Ngày 26/3/2010 tại TP.HCM, 14 game thủ tại miền Nam (trong tổng số 20 game thủ trúng thưởng) đã nhận đồng ZingXu bằng vàng thật trị giá 1 lượng vàng 9999 từ nhà phát hành VNG. Đây là những game thủ may mắn đã trúng thưởng trong chương trình "Rộn ràng xuân mới, với lộc ZingXu", diễn ra từ ngày 1-28/02/2010. Ngoài ra còn có 2.010.000 giải thưởng đã được nhà phát hành chuyển thẳng vào tài khoản chơi game của các game thủ. Các game thủ trúng giải đang ở miền Bắc và miền Trung có thể đến văn phòng đại diện ở Hà Nội và Đà Nẵng để nhận giải.

OXY
KHÔNG GÌ
NGĂN CẢN
ĐAM MÊ
ACTIVE BLUE CRYSTAL
OXY
ACTIVE SHOWER
OXY
ACTIVE WASH
oxyvn.com
OXY ACTIVE
CHỦ ĐỘNG PHỤC HỒI - TÁI TẠO LÀN DA
Không sợ da bị tổn thương do
đối diện với nắng, gió, khói bụi.
Không gì ngăn cản đam mê vì:
OXY ACTIVE với dải Blue Crystal linh hoạt
xoáy sâu tận lỗ chân lông, cuốn sạch bụi bẩn và bã
nhờn, thông thoáng làn da, tăng khả năng hấp thụ oxy,
giữ da sạch khỏe. Vitamin E, C và B3 tăng tạo collagen
bảo vệ tế bào tổn thương một cách hiệu quả.
www.oxyvn.com
CTY TNHH ROHTO-MENTHOLATUM (VIỆT NAM)
Lầu 18 Saigon Trade Center, 37 Tôn Đức Thắng, Q.1, Tp. HCM ■ ĐT: (08) 3822 9322 ■ E-mail: enquiries@rohto1.com.vn
ROHTO
www.rohto.com.vn

Phân biệt đối xử số trong game

Ngay cả khi đã bước vào thế kỷ 21, thời đại toàn cầu hóa mạnh mẽ trên mọi lĩnh vực kinh tế, văn hóa, công nghệ... con người vẫn phải đối đầu với sự phân biệt đối xử trên toàn cầu. Vấn nạn này đã lan cả vào thế giới trực tuyến và game, nó được gọi là "sự phân biệt đối xử số" (digital discrimination). Game chính là một phương tiện truyền thông đại chúng giúp nhân loại hiểu biết hơn về chủng tộc và các nền văn hóa khác nhau, đồng thời giúp chống lại vấn nạn này.

Đã có rất nhiều cuốn sách hoặc phim ảnh thật sự nghiêm túc trong việc phản ánh vấn nạn này, nhưng liệu ngành công nghiệp game có khả năng tiếp bước những hình thức giải trí "đàn anh" đi trước của mình để lên tiếng phản đối sự phân biệt đối xử? Liệu có các nhà sản xuất hay phát triển game nào dám vỗ ngực khẳng định rằng những trò chơi mà họ tạo ra có đủ sức ảnh hưởng để thay đổi nhận thức về sự bình đẳng giữa con người với con người? Thật sự "tiếng nói" của game có sức nặng đến đâu khi mà những định kiến và kỳ thị về chủng tộc, văn hóa hay tôn giáo đã luôn là vấn đề vô cùng phức tạp và nhạy cảm?

Rõ ràng, đã có một vài game từng chứng tỏ khả năng gây ít nhiều ảnh hưởng tích cực lên người chơi. Mặc dù những thông điệp tích cực được lồng ghép vào game lâu nay chỉ là một chút phảng phất và đôi khi thiếu tính quyết liệt, nhưng hiện tại, những nhà phát triển game đang ra sức nhấn mạnh hơn thông điệp của mình. Và xu thế đó đang trở nên mạnh mẽ hơn bao giờ hết.

Final Fantasy VII: Bài giảng đạo đức đầu tiên

Thật sự, việc đưa những vấn đề của xã hội vào trong game hoàn toàn không phải là một điều quá mới mẻ. Dù không phải là trò chơi đầu tiên có những phản ánh thực của xã hội, Final Fantasy VII, phiên bản ra đời năm 1997 đã giúp nhà phát triển Squaresoft "chạm" đến các game thủ nước Mỹ, đã tập trung vào thông điệp về sự nghèo đói, về sự mỏng manh của môi trường sống và về những tác động cả tích cực lẫn tiêu cực của con người đến trái đất. Có thể nhiều người sẽ không cho rằng Final Fantasy VII là game console đầu tiên nhận được sự hưởng ứng rộng khắp trong biên giới nước Mỹ, nhưng đối với nhiều game thủ, nó là trò chơi điện tử đầu tiên giảng dạy cho họ những bài học đạo đức.

Nhưng thật không may, những vấn đề mà FFVII đề cập đến lại thiếu mất một chút gì đó rõ ràng, khiến nó trở nên khá mông lung và đã tỏa một bóng mờ không đáng có lên những thông điệp rất có ý nghĩa mà những nhà phát triển game muốn chuyển tải. Mặt khác, có thể thấy rằng những game trong thời kỳ này đã giúp mở ra một thế hệ những người chơi luôn trông đợi các thể loại game có cốt truyện cộng với sự "phụ họa" của những đoạn phim chuyển cảnh. Và khi cốt truyện hay những đoạn phim chuyển cảnh đang dần trở thành điều tất yếu trong game, các nhà phát triển sẽ có thêm nhiều cơ hội để lồng ghép những thông điệp của mình vào đó.

Từ thông điệp trong Dragon Age: Origins

Đối với các game ngày nay, bất chấp việc đoạn phim mở đầu của nó có bí ẩn hay xấu xa thế nào đi nữa, thì những nhà phát triển game vẫn đang nỗ lực lồng ghép những vấn đề đang xảy ra ngoài đời thực vào trong game. Đó có thể là một việc làm đầy mạo hiểm vì chúng ta chơi game là để "thoát" khỏi cái thế giới thực và quả thực chẳng ai mong muốn lại thấy cái thực tại xuất hiện sờ sờ trên màn hình. Nhưng cho dù là vậy, ngay cả với những tựa game như Dragon Age: Origins của hãng BioWare - vốn mô tả một thế giới viễn tưởng với đầy rẫy quái vật và ma thuật - thì vẫn có thể là một cái nền hiệu quả để phản ánh những vấn đề mang tính lịch sử của loài người.

DA:O cho phép bạn vào vai một "yêu tinh" và cốt truyện sẽ mô tả nhân vật của bạn là một "công dân hạng hai" trong thế giới game. Loài yêu tinh trong DA:O đã phải chứng kiến nền văn hóa của họ lụi tàn bởi những yếu tố ngoại lai: con người đã xâm chiếm lãnh thổ của họ, bắt họ phải sống như cặn bã trong xã hội loài người và đồng hóa nền văn minh của họ. Loài yêu tinh bị con người dồn vào một khu cách li gọi là Alienages, phải hứng chịu những sự khinh miệt từ con người, và luôn bị miệt thị về chủng loại (loài người gọi yêu tinh trong DA:O là "knife-ears" - "tai nhọn"). Những sự kỳ thị đó của con người đã làm cho giống loài yêu tinh, bất chấp việc ngày càng sinh sôi nảy nở trong "trại tập trung" Alienages, dần mất đi cái gốc về truyền thống và tín ngưỡng của chính mình. Loài yêu tinh trong DA:O nói tiếng người và thờ thần thánh của con người. Thậm chí, họ còn quay lưng và gọi chính đồng loại của mình, loài yêu tinh sống trong rừng (Dalrh Eff) vốn sống trong rừng sâu và vẫn giữ nguyên bản sắc cổ xưa của yêu tinh, là man rợ. Rõ ràng là BioWare đã trình bày một cách nghĩ hoàn toàn khác về loài yêu tinh, vốn luôn được các game viễn tưởng hoặc các tác phẩm văn học mô tả là loài sống trong rừng sâu, luôn căm ghét loài người và vì thế, một sự đồng hóa giữa con người và yêu tinh là điều chắc chắn không thể xảy ra. Vậy liệu BioWare có dựa trên những chất liệu từ chính lịch sử của nhân loại để khắc họa nên nỗi thống khổ của loài yêu tinh trong tựa game DA:O?

Với David Gaider, tác giả kịch bản của game DA:O, câu trả lời là "Có". "Có rất nhiều chi tiết trong DA:O được xây dựng dựa trên những sự thật trong lịch sử. Cốt truyện của DA:O là một phiên bản tiểu thuyết hóa những sự kiện hoặc nhân vật trong lịch sử của châu Âu. Sự khốn cùng của loài yêu tinh trong DA:O tương tự như những gì mà người Do Thái đã phải trải qua. Trong khi đó, khu cách li Alienages lại mang nhiều nét tương đồng với những khu ổ chuột cho người Do Thái được dựng nên tại Prague hay Warsaw", David Gaider nói.

Có thể thấy Alienages là một phiên bản "điện tử" của những khu ổ chuột mà phát-xít Đức đã dựng nên tại Warsaw để đàn áp người Do Thái. Tuy nhiên, trong điều kiện sống khốn khổ đến tận cùng, vẫn có một thiểu số yêu tinh ở thành phố Denerim, vẫn luôn đề cao tầm quan trọng của bản sắc giống loài, bất chấp việc bị thù ghét bởi đa số đồng loại đã bị đồng hóa xung quanh. Điều này rất giống với những cư dân Do Thái thời thế chiến thứ hai, luôn kiên cường chống chọi lại với dịch bệnh, sự nghèo khổ và cái đói bằng sự giáo dục và những hoạt động văn hóa theo bản sắc của mình hoặc trực tiếp chống đối lính quốc xã, những người luôn chực chờ để bắt giữ và tống họ vào những trại tập trung "tử thần".

Mặc dù nền văn hóa của yêu tinh đã nhạt phai dần theo những tháng ngày sống trong khu cách li, vẫn có những cơn sóng nhỏ nhưng vô cùng mạnh mẽ được tạo ra bởi cộng đồng loài Denerim. Loài yêu tinh này đề cao âm nhạc và những điệu nhảy, luôn gìn giữ mối liên hệ tâm linh với Vhenadahl, một "cây tổ" giúp nhắc nhở loài yêu tinh về nguồn gốc và tổ tiên của họ. Mặc dù sự phát triển cốt truyện trong những phần sau của game DA:O không tương tự như những gì xảy ra tại các khu ổ chuột tại Warsaw nhưng rõ ràng, càng về sau, càng có nhiều yêu tinh tại Alienages đứng lên chống lại sự đàn áp của con người.

Sự đồng hóa về văn hóa là một xung đột luôn xảy ra giữa những con người sống trong cùng một xã hội. Những rắc rối xảy đến với loài yêu tinh khi phải đối diện và bị ảnh hưởng bởi tính khí nóng vội và lối hành xử bạo lực của con người. Những liên hệ với con người khiến cho dân số của loài yêu tinh bị đe dọa trầm trọng, lần đầu tiên trong lịch sử của họ, nó trở thành một mối đe dọa nguy hiểm có thể làm xói mòn và thậm chí hủy diệt cả một nền văn hóa và tín ngưỡng của loài yêu tinh. Nhân nói đến sự hủy diệt của một nền văn hóa, nhà phát triển Square Enix cũng đã từng đề cập đến vấn đề này qua hình tượng tộc người Galkas trong tựa

game Final Fantasy XI. Người Galkas cũng đã bị chiếm mất đất đai, buộc phải sống tứ tán trong thế giới Vana'diel và định cư ở bất cứ nơi nào có thể. Những người Galkas sống trong cộng đồng loài người đã bị biến thành một nguồn lao động rẻ mạt, tuy mang những cái tên của con người nhưng mãi mãi họ vẫn chỉ là những công dân thứ cấp trong xã hội loài người.

Đến một sự thật khó "nuốt trôi"

Con người không phải lúc nào cũng sẵn lòng chấp nhận những yếu tố khác biệt với họ, đó chính là thông điệp mà những nhà phát triển DA:O muốn nói đến. Và sự thật "khó nuốt" này thậm chí có thể dẫn đến hậu quả là những cuộc xung đột không thể lường trước. Một ví dụ khác với Fallout, loạt game lấy bối cảnh một thế giới hỗn mang bởi những cuộc chiến tranh hạt nhân, sự chết chóc và tàn ác luôn bao trùm khắp nơi với những quái vật đột biến hoặc những con người lấy cướp bóc làm kế sinh tồn. Tựa game Fallout 3 của nhà phát triển Bethesda đã khắc họa chân dung giống người Ghoul, những người vốn bị biến dạng nặng nề do những ảnh hưởng của phóng xạ, vẫn cố gắng để sống trong xã hội của những người bình thường khác mặc dù luôn bị sợ hãi và căm ghét nặng nề. Khi theo dõi mạch truyện trong Fallout 3, người chơi sẽ nhiều lần được tiếp xúc với Gob, một người Ghoul làm việc trong quán rượu và luôn bị người chủ của mình ngược đãi. Khi đối mặt với Gob, người chơi sẽ phải làm một việc cực kỳ đơn giản là "đối xử tử tế" với anh ta để được Gob giảm giá khi mua thức ăn hoặc vật dụng. Gob có thể là một con người tử tế, nhưng nguyên nhân lớn nhất khiến anh ta bị đối xử tàn nhẫn lại xuất phát từ cái ngoại hình xấu xí của mình.

Chạm đến cộng đồng

Những tựa game như DA:O hay Fallout 3 đã cho thấy các nhà phát triển game nỗ lực nhiều hơn để lý giải các vấn đề xã hội, vẽ nên từ đời thực những nỗi đau của nhân loại để thay đổi và nâng cao nhận thức về phân biệt đối xử. Mặc dù vậy, ngành game hiện nay vẫn đang phải đối mặt với nhiều lời chỉ trích rằng mình chỉ là một hình thức giải trí rỗng tuếch và chẳng giúp gì được cho xã hội. Họ cũng phải đối mặt với hiện tượng giới trẻ chơi game sử dụng ngôn từ quá khích hay nạn văng tục, chửi thề trong game online.

Tính đến 31/12/2009, theo Miniwatts Marketing Group *(www.internetworldstats.com)*, chỉ mới có 26,6% dân số thế giới được tiếp cận sử dụng Internet. Hơn 70% dân số thế giới vẫn chưa được kết nối hay đó chính là khoảng cách số (digital divide) được nhiều người nhắc đến. Và nhân loại lại phải đương đầu với nạn phân biệt đối xử số (digital discrimination). Các nhà phát triển game và các nhà nghiên cứu xã hội tin rằng game có thể chạm đến người chơi ở mọi lứa tuổi, mọi sắc tộc hay tôn giáo và họ sẽ tiếp tục sử dụng các sản phẩm của mình như một phương tiện để khám phá và phản ánh những vấn nạn của xã hội.

PHU TỰ

KHUẤY ĐỘNG TRÀO LƯU GAME "TIÊN HIỆP"

Cùng với thể loại "Kiếm Hiệp Tình Duyên" (Võ Lâm Truyền Kỳ, Kiếm Thế…) đang giữ ngôi cao trên thị trường hiện nay, trào lưu game "Tiên hiệp" ngày được cộng đồng game thủ chú ý. Và sắp tới, trào lưu này còn được "khuấy động" hơn nữa với sự xuất hiện của Kiếm Tiên - trò chơi nhập vai trực tuyến 3D có nội dung tiên hiệp giả tưởng cùng sự kết hợp của nhiều yếu tố Đông – Tây kim cổ đặc sắc.

SỰ GIAO THOA GIỮA HAI NỀN VĂN HÓA ĐÔNG - TÂY

Thể loại "Tiên hiệp" với sự hòa quyện của các tuyến nhân vật tiên giới, pháp sư, hiệp sĩ, thần thánh và những món pháp bảo, trang bị lạ mắt sẽ giúp trí tưởng tượng của người chơi đạt đến những cung bậc khác nhau. Với Kiếm Tiên, thế giới tiên hiệp của game còn bao gồm cả những nét giao thoa văn hóa từ đông sang tây, từ cổ chí kim. Người chơi có thể tìm thấy những vị thần tối thượng trong thần thoại Bắc Âu đến các vị Pharaon hay hoàng đế Trung Hoa của phương Đông. Các kỳ quan thế giới như đấu trường La Mã cổ đại, Kim Tự Tháp Ai cập, đảo Phục Sinh, đền Angkor Wat hay nền văn hóa của người Maya cổ, lục địa Attantis… đều được tái hiện lại một cách sống động trong game.

Rồng – thú cưỡi độc đáo trong Kiếm Tiên

Đi qua xa mạc

Thông qua chuỗi nhiệm vụ đi tìm các thần tích và cổ vật để hồi sinh Odin - vua của chư thần, người chơi sẽ "chu du" qua những miền đất rộng lớn và những câu chuyện vừa hào hùng vừa bi tráng của thế giới Kiếm Tiên huyền bí. Sự hiện đại và nét cổ trang trong game hòa quyện cùng nhau, thể hiện từ các bản đồ luyện quái đến các chi tiết nhỏ như: trang phục, vật dụng, phương tiện di chuyển. Người chơi có thể mặc trang phục mùa hè tươi mát hay chiếc áo giáp oai vệ để thám hiểm những hang động sâu thẳm, đáy đại dương và cả những huyệt đạo sâu trong lòng đất. Thậm chí, thế giới điện ảnh của Hollywood với các bộ phim kinh điển như: Vua Bò Cạp, Xác ướp Ai Cập, Người Nhện,... cũng được lồng ghép vào game để mang đến cảm hứng phiêu lưu cho người chơi.

VIẾT TIẾP TRÀO LƯU "TIÊN HIỆP"

Không chỉ có cốt truyện đặc sắc, Kiếm Tiên viết tiếp trào lưu game "Tiên hiệp" bằng những tính năng game phong phú. Sẽ thiếu sót nếu không nhắc đến những điểm nhấn khác trong game như: Hệ thống trang bị, thú nuôi, thú cưỡi, chế tạo, cường hóa trang bị và các dạng thức chiến đấu của người chơi. Với 05 tuyến nhân vật: thích khách, chiến sĩ, mục sư, kỵ sĩ, pháp sư cùng những đặc trưng riêng, Kiếm Tiên có những trang bị chuyên biệt để hỗ trợ tối đa các kỹ năng cho từng dòng. Đặc biệt, hệ thống trang bị Linh hồn (Soul Gear) được xem như là điểm nhấn đặc sắc trong game khi mở ra cho người chơi rất nhiều cách thức để thu thập, cường hóa và phát huy sức mạnh.

Tùy vào tuyến nhân vật, người chơi có thể lựa chọn cho mình những dạng thú cưỡi khác nhau để hỗ trợ di chuyển trên mặt đất, lặn xuống tận đáy đại dương hay tung cánh bay trên bầu trời. Các nhân vật trong game có thể dẫn theo thú cưng (pet) cùng song hành trên mỗi bước phiêu lưu. Không chỉ "bầu bạn" cùng chủ nhân, hệ thống pet trong Kiếm Tiên còn được "huấn luyện" để có những chiêu thức, kỹ năng hỗ trợ trong chiến đấu.

Chiến trường trong game là nơi để các nhân vật so tài cùng nhau qua những trận chiến theo dạng thức PvP (Person versus Person), PvPvE (Person versus Person versus Environment). Bên cạnh đó, Kiếm Tiên còn tích hợp sẵn một hệ thống auto với các dạng thức hỗ trợ cao nhất cho người chơi như: tự động tìm đường, bơm máu, lựa chọn quái, thoát game khi bị PK…

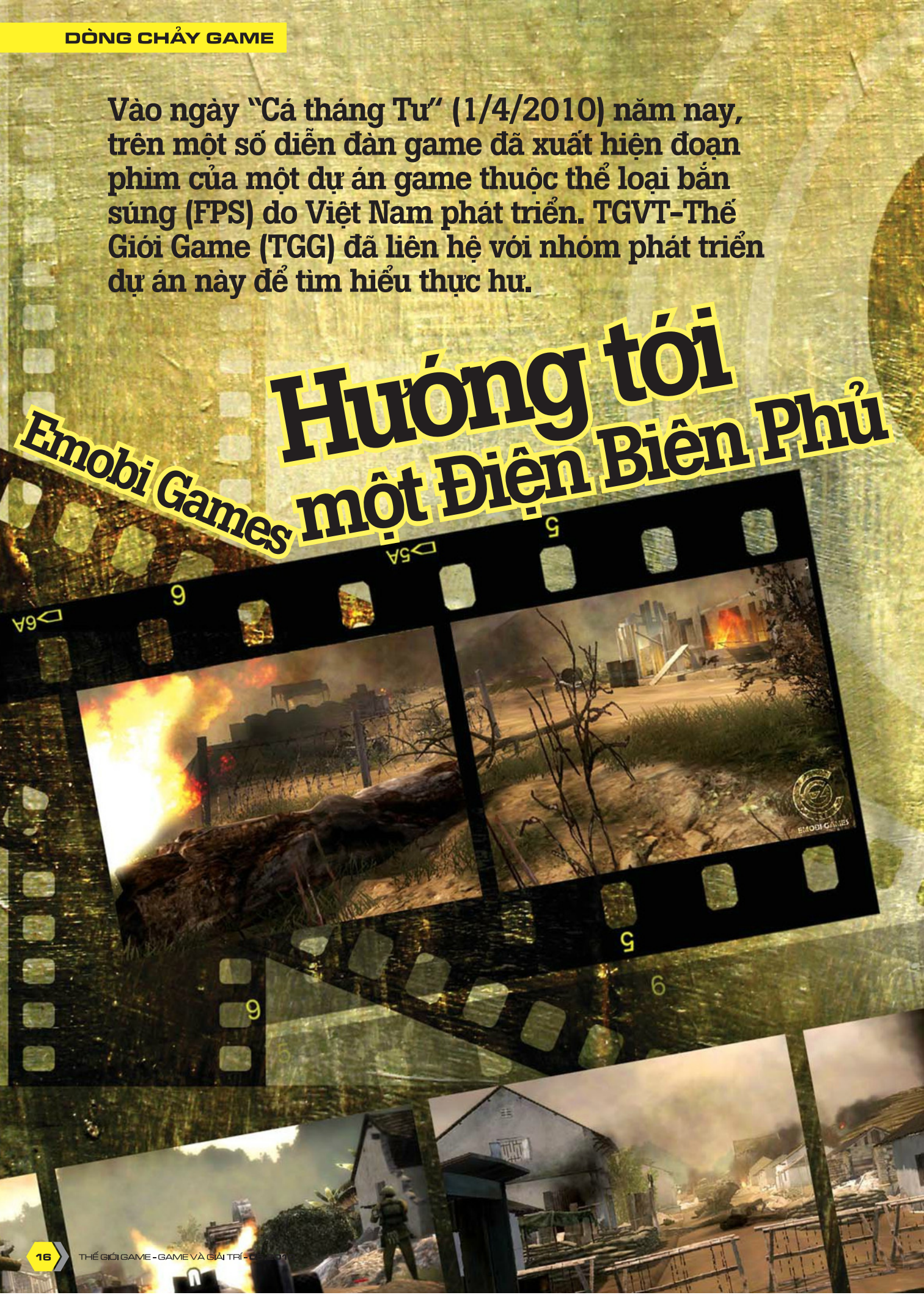
Dù có hình ảnh đẹp cùng những tính năng phức tạp nhưng Kiếm Tiên chỉ đòi hỏi một cấu hình máy tính tương đối (PentiumIII, Ram256Mb) nên sẽ khá phù hợp với mặt bằng chung của game thủ Việt. Kiếm Tiên do tập toàn Perfect Word (Trung Quốc) sản xuất và công ty VNG độc quyền phát hành ở Việt Nam. Dự kiến trò chơi này sẽ ra mắt vào trung tuần tháng 05/2010.

Trang chủ trò chơi: http://kiemtien.zing.vn.

NHẬT TÂN

Vào ngày "Cá tháng Tư" (1/4/2010) năm nay, trên một số diễn đàn game đã xuất hiện đoạn phim của một dự án game thuộc thể loại bắn súng (FPS) do Việt Nam phát triển. TGVT-Thế Giới Game (TGG) đã liên hệ với nhóm phát triển dự án này để tìm hiểu thực hư.

Hướng tới Emobi Games một Điện Biên Phủ



trong game

Đã có nhiều hoài nghi khi đoạn video lại xuất hiện vào ngày "Cá tháng Tư", nhưng đây là một dự án hoàn toàn có thật do 1 nhóm phát triển tại Việt Nam cung cấp. Đoạn phim kéo dài chỉ 1 phút này mang đến những hình ảnh khá giống vùng Tây Bắc nước ta vào thời kì kháng chiến chống Pháp. Ngay sau khi đoạn phim được phát tán trên mạng Internet đã có nhiều tranh luận khác nhau trên các diễn đàn game. Dù vẫn còn sự hoài nghi nhưng đa số game thủ đều tỏ ra khá háo hức và ủng hộ dự án game bắn súng FPS đầu tiên do Việt Nam sản xuất. Những hình ảnh ít ỏi ban đầu của đoạn video chưa thực sự đẹp mắt, các nhân vật di chuyển còn cứng nhưng vẫn được phần đông game thủ đón nhận. Cũng có nhiều game thủ khẳng định sẽ mua đĩa có bản quyền nếu mức giá hợp lý.

Dự án game này có thể xem là 1 tin vui cho ngành công nghiệp game nước ta, nơi có thị trường tiêu thụ game lớn nhất Đông Nam Á. Tuy nhiên, ngành phát triển game Việt Nam còn khá "khiêm tốn", chủ yếu với mảng gia công game. Ngoài game Thuận Thiên Kiếm của VNG vừa mới ra mắt thời gian gần đây thì chưa có dự án game qui mô nào được thông báo chính thức. Dù dự án game FPS thuần Việt đầu tiên này thành công hay thất bại thì nó cũng là một trong những ý tưởng hay viên gạch đầu tiên xây dựng nền tảng phát triển game trong tương lai của Việt Nam.

Thế Giới Game đã có cuộc trao đổi với người đại diện (giấu tên) của Emobi Games (EG) về dự án này:

Dự án game FPS bắt đầu từ khi nào và nhóm có thể giới thiệu về EG được không?

Dự án game đã được bắt đầu triển khai vào ngày 15/11/2008 với 6 thành viên gồm 4 lập trình game 3D và 2 hoạ sĩ 3D. Đến 21/04/2009 chính thức thành lập công ty Emobi Games. Đến tháng 7/2009 mới tập hợp được đội ngũ đầy đủ các bộ phận gồm 22 thành viên, có 5 lập trình game 3D, 8 họa sĩ 3D, 3 họa sĩ diễn xuất (Aminator), 1 thiết kế âm thanh (Sound Designer), 1 thiết kế hiệu ứng vật lý (Effect Desinger), 2 thiết kế game (Game Designer), 2 nghiên cứu công nghệ (Technical Research).

Emobi Games đã có kinh nghiệm trong việc phát triển game FPS chưa? Và vì sao lại chọn game bắn súng 3D?

Đây là dự án game FPS đầu tiên của EG và cũng là một trong những dự án game FPS đầu tiên của Việt Nam. Dễ hiểu, hầu hết các thành viên trong EG không có kinh nghiệm nào trong việc phát triển game bắn súng 3D. Bù lại, các thành viên trong EG lại có kiến thức khá tốt về lập trình và đồ hoạ 3D. Cùng với sự đam mê game và đặc biệt là game bắn súng góc nhìn thứ nhất đã khiến cả nhóm quyết định phát triển thể loại game này. Thêm vào đó, EG cho rằng sẽ có nhiều người Việt cũng mong muốn Việt Nam sẽ có sản phẩm như vậy.

Emobi Games có thể giới thiệu về game FPS của mình?

Dự án đang xây dựng là game bắn súng FPS offline (dạng không chơi trực tuyến). Bối cảnh và nội dung xoay quanh thời kỳ Việt Nam kháng chiến chống Pháp, chủ yếu tập trung vào giai đoạn 1950-1954. Qua đó, game mang tới cho người chơi những thông điệp về lịch sử, về những mất mát, hy sinh mà cha ông ta đã phải trải qua. Về cách chơi, sẽ có nhiều nét tương đồng như Call of Duty.

Emobi Games có gặp những khó khăn nào lớn?

Về khó khăn, như EG đã nói ở trên, đây là dự án game đầu tiên của EG nên mọi thứ đều rất mới mẻ và bọn mình thấy cái gì cũng khó khăn cả từ nhân lực, công nghệ, tài chính, tư liệu…Nhưng bọn mình chỉ biết cố gắng mỗi ngày. Thỉnh thoảng vẫn đùa nhau rằng, nếu biết trước tất cả khó khăn ngay từ đầu, chắc chắn không làm. (Cười)

Đến nay, dự án game FPS đã hoàn thành bao nhiêu phần trăm công việc rồi và dự định khi nào sẽ ra mắt?

Công việc còn nhiều, EG cũng không biết đã hoàn thành bao nhiêu phần trăm của dự án, chỉ biết là còn rất nhiều thách thức phải vượt qua. Nếu mọi việc đúng kế hoạch thì quý 4 năm 2011 game sẽ ra mắt game thủ Việt Nam.

QUỐC NAM

Thời của game

Facebook hiện tại đang là một "vùng đất mới" và đang dần trở thành nền tảng game lớn nhất của ngành công nghiệp game.

Bạn có bao giờ tự hỏi: Có bao nhiêu người trên thế giới hiện đang ngày ngày đăng nhập vào Facebook? Câu trả lời là hơn 350 triệu người và có đến gần một nửa trong số đó sử dụng rất nhiều thời gian sau khi đăng nhập để chơi game. Cách đây chưa lâu, Sony đã công bố họ đã bán ra được gần 140 triệu máy PlayStation 2 trên toàn thế giới. Đó quả là một con số đáng nể. Nhưng nếu phải so sánh, Zynga Game Network, nhà phát triển game có trụ sở đặt tại San Francisco, cũng đã vừa công bố mức thu nhập lên đến 300 triệu USD mỗi năm, phần lớn trong số đó lại đến từ những game phát triển cho hoặc được nhúng vào nền Facebook. Trong khi đó, hãng Electronic Arts cũng vừa "thâu nạp" Playfish, thương hiệu chuyên phát triển game trên Facebook với giá cao ngất ngưởng: 400 triệu USD. Với số tiền này trong tay, bạn có thể mua đến ba nhà phát triển game tầm THQ hoặc sở hữu được một nửa giá trị của Take Two Interactive. Thêm một điều nữa cần phải nói, chính tính năng chơi game mạnh là một phần rất quan trọng giúp Facebook có được sự bùng nổ mạnh mẽ như ngày hôm nay.

Tuy nhiên, không cần phải kể đến những con số hàng trăm triệu USD như trên mới có thể thấy được sự thành công của game trên Facebook. Hãy nhìn vào những người thân bên cạnh bạn, như vợ, chồng, con cái hay bạn bè của mình, rất nhiều người trong số đó hàng ngày vẫn đều đặn đăng nhập vào Facebook để "tưới tắm" cho mảnh ruộng của mình trong trò chơi FarmVille. Bạn có thể sẽ nghe cô con gái của mình kể về... con bò mà "anh bạn" cùng lớp vừa gửi tặng, cảm thấy hơi bực mình khi vợ mình bỏ cả giờ cơm để bón phân và thu hoạch vườn tược, hoặc vô tình bắt gặp vẻ khoái trá ra mặt của cô đồng nghiệp vừa "chôm" được vài quả táo từ khu vườn của người khác. Đó chính là một bộ mặt mới của ngành game, một trải nghiệm game mang tính cộng đồng rất cao.

"Bản chất của game là tính cộng đồng. Chơi game offline là một sai lầm... do sự giới hạn về công nghệ ở những thời kỳ trước. Những gì chúng ta đang được thấy ở đây là một sự tái sinh và game đang trở lại với bản chất vốn có của nó", theo lời Gareth Davis - Giám đốc quản lý game của Facebook.

Tuy nhiên, có bao nhiêu người thật sự "nghiêm túc" với những game trên Facebook? "Nghiêm túc" ở đây muốn nói đến mức độ "chịu chi" của người chơi cho những nhân vật hay tài khoản game của mình. FarmVille có thể thu hút đến 70 triệu người chơi trên Facebook, trong khi game World of Warcraft đến nay chỉ mới có 11,5 triệu tài khoản đang hoạt động. Trong khi người chơi bỏ ra trung bình hơn 100 USD mỗi năm để chơi WOW thì mỗi người chơi game trên Facebook tiêu tốn hết bao nhiêu? Câu trả lời là không nhiều. Người chơi thường sẽ chỉ phải bỏ ra một vài USD để mua thêm đất, mua chó về canh vườn hoặc đổ xăng cho chiếc máy cày của mình. Nhưng "không nhiều" nếu đem nhân với 10 triệu người chơi, nhân tiếp với hàng trăm game hiện đang có mặt trên Facebook, kết quả sẽ là một... núi tiền. Đây chính là "miếng mồi" ngon để các "đại gia" trong ngành công nghiệp game để mắt đến Facebook.

Brian Reynolds, một chuyên gia phát triển game chiến lược và hiện đang là một nhân vật quan trọng của Zynga, là người đầu tiên trong lịch sử ngành game rời bỏ vị trí tại một nhà phát triển game lớn (Big Huge Games) để đến với một nhà sản xuất game Facebook. Chưa hết, việc phát triển game trên Facebook còn nhận được rất nhiều sự hợp tác từ những chuyên gia hàng đầu thế giới về thể loại chiến thuật - một trong những dòng lớn và lâu đời nhất của ngành game.

"Thị phần của những game chiến lược đỉnh cao đang ngày càng bị thu hẹp. Đó quả thật là một điều đáng buồn, sự thật là doanh số bán ra của thể loại game này đã không được như mong đợi", Reynolds nói. Có lẽ vì vậy mà Reynolds, người đã có những đóng góp rất lớn trong những tựa game "bom tấn" của thể loại chiến thuật như Rise of Nation, Alpha Centauri hay Civilization, đã quyết định tìm kiếm

một phương trời mới: "Thật tuyệt vời nếu có đến 10% dân số của một quốc gia cùng ngày ngày chơi những game mà bạn làm ra. Đó là một quyết định quan trọng trong sự nghiệp của tôi". Cho đến thời điểm này, Zynga vẫn chưa có dự án lớn nào, nhưng với Brian Reynolds, những tiêu chí cơ bản của thiết kế game vẫn không đổi. Các game trên Facebook chắc chắn sẽ nhẹ nhàng hơn rất nhiều so với game thông thường nhưng ngược lại, tính xã hội và cộng đồng người chơi mà nó tạo ra rất lớn.

Những game trên Facebook hiện nay gây được sự chú ý không phải nhờ vào mức độ hay hoặc dở mà nhờ vào tính xã hội và cộng đồng cao. Vậy điều gì sẽ xảy đến kế tiếp ở vùng đất mới được khai phá và cực kỳ màu mỡ này? Trong khi các game chiến thuật hạng nặng đang dần mất đi chỗ đứng thì các game thủ, mặc dù vẫn trung thành với thể loại chiến thuật, nhưng đã chuyển sở thích của mình sang những hướng có tính tương tác cao hơn. Đó là lí do vì sao những webgame như Travian hay Ikariam thu hút được rất đông người chơi trước khi game Facebook ra đời. Game mang tính cộng đồng và tương tác cao, nghe như đó chính là một lĩnh vực vô cùng thú vị mà ngành công nghiệp game chỉ mới bắt đầu có những bước đi đầu tiên. Nếu những game Facebook hay những game xã hội hiện nay đều chỉ là màn dạo đầu, vậy tương lai của nó sẽ là gì? Sẽ là những game chiến thuật truyền thống được thêm thắt vào những tính năng mang tính cộng đồng? Hay chỉ đơn giản là những game "chạy đua thành tích" như trò xếp kim cương Bejeweled Blitz của PopCap? Hiện tại vẫn chưa có bất cứ định nghĩa chính xác nào cho cụm từ "game xã hội" nhưng chắc chắn, nó sẽ nhanh chóng xuất hiện trong tương lai gần.

HUY BÁCH

Những game đáng chơi nhất trên Facebook

Bạn đã chán trồng đậu nành, chán phải thức khuya dậy sớm để canh ruộng thoát khỏi "bàn tay vàng" của người chơi xung quanh? Hãy thử chơi qua các game sau đây:

Warstorm

(Hãng phát triển: Challenge Games)

apps.facebook.com/warstorm

Sưu tập những quân bài ma thuật và tham gia vào những trận chiến kéo dài 60 giây với những người chơi khác

Crazy Planets

(Hãng phát triển: Playfish)

apps.facebook.com/crazyplanets

Giống hệt trò Worm nhưng với những nhân vật là các chú robot.

Bejeweled Blitz

(Hãng phát triển: PopCap)

apps.facebook.com/bejeweledblitz

Đơn giản chỉ là trò xếp kim cương, nhưng việc "chạy đua thành tích" với bạn bè sẽ khiến cho bạn trở nên thích thú hơn rất nhiều

Bananagrams

(Hãng phát triển: Large Animal Games)

apps.facebook.com/bananagrams

Trò chơi xếp chữ Scrabble (nhưng thiếu mất cái bảng sắp chữ như ngoài đời thật). Có quy định về thời gian của nước đi và bạn sẽ không phải đau đầu tính và ghi lại điểm số khi chơi

Ponzi

(Hãng phát triển: Challenge Games)

apps.facebook.com/ponzi_inc

Tương tự như các game Tycoon, bạn sẽ xây dựng cho mình một đế chế chuyên kinh doanh máy tính.

Texas HoldEm

(Hãng phát triển: Zynga)

http://bit.ly/7lxGsh

Chơi bài poker với các người chơi khác trên toàn thế giới. Có cả các giải vô địch diễn ra đều đặn hàng tuần.

KHÁM PHÁ TỀ THIÊN TIÊN CẢNH

TRÊN BƯỚC ĐƯỜNG KHÁM PHÁ THẾ GIỚI TÂY DU HUYỀN BÍ, NGƯỜI CHƠI ĐÃ ĐƯỢC LÊN RỪNG, XUỐNG BIỂN, VÀO HANG ĐỘNG ĐỂ DIỆT TRỪ QUÁI VẬT VÀ THƯỞNG THỨC RẤT NHIỀU PHONG CẢNH ĐẸP. TIẾP TỤC ĐƯA NGƯỜI CHƠI PHIÊU BỒNG QUA NHỮNG MIỀN ĐẤT MỚI, ĐẶC BIỆT VỚI TỀ THIÊN TIÊN CẢNH TRONG PHIÊN BẢN HỒNG PHÚC TỀ THIÊN, RA MẮT NGÀY 27/3/2010, ĐÃ THỰC SỰ ĐỂ LẠI ẤN TƯỢNG MẠNH MẼ CHO CÁC GAME THỦ CỦA TÂY DU KÝ ONLINE.

http://tdk.gate.vn

LINEKONG 蓝港在线

FPT ONLINE

TỀ THIÊN TIÊN CẢNH – VÙNG ĐẤT CỦA NHỮNG SẮC MÀU HUYỀN THOẠI....

Tề Thiên Tiên Cảnh thuộc Nam Thiêm Bộ Châu, phía Tây giáp với Đông Hải, nơi đây mưa thuận gió hòa, quanh năm mát mẻ, mùa màng tốt tươi. Tương truyền đây là nơi địa linh nhân kiệt, ẩn chứa nhiều điều kỳ bí mà nhân gian khó lý giải. Từ đây có thể đi đến Nam Thiên Môn, hay còn gọi là Cửa Trời, vô số nhân sĩ từ cả bốn thế giới Hỗn Nguyên, Bồ Đề, Càn Khôn, Tụ Tiên đều đến đây để tìm đường lên Linh Tiêu Bảo Điện.

Thả hồn vào những con sóng bạc đầu của Đông Hải, game thủ như quên hết những mệt mỏi sau những chặng đường dài. Màu xanh của nước hòa quyện cùng ánh nắng vàng và những bờ cát trắng trải dài tít tắp sẽ giúp người chơi có cảm giác thật thoải mái. Cũng tại bờ biển này, game thủ sẽ có cuộc đối đầu ác liệt cùng Hắc Long Yêu Vương – 1 trong tứ đại boss tại đây.

Phía bên trên, ẩn mình trong khu rừng với những tán tùng, bách xanh tươi là các loài kỳ hoa dị thảo. Phú Quý Hoa và Phú Quý Hoa Ấu Miêu lung linh sắc hồng là những thực vật cực kỳ quý hiếm để chế tạo ra các nguyên liệu như Thiên Địa Tinh Hoa, Ngân Hạnh Quả, Hàn Nguyệt Phách… Thêm vào đó, hình ảnh những dòng suối trong lành róc rách chảy và tiếng chim hót véo von tan trong gió sẽ ru hồn người phiêu bồng vào những giấc mơ thật bình yên…

Đặc biệt, người chơi có thể tận mắt thưởng lãm phong cảnh bồng lai của Nam Thiên Môn – Cửa trời vô vàn tráng lệ. Mây trôi bồng bềnh xung quanh, những đền đài kỳ vĩ uy nghiêm dọc theo con đường đến Linh Tiêu Bảo Điện, cung điện Ngọc Hoàng Thượng Đế tạo nên khung cảnh đẹp đến mê hồn. Ngoài ra, người chơi cũng có thể dạo bước đến Thỉnh Thần Đài, nơi ngàn vị tiên nhân tụ họp vãn chuyện nhân gian…

... VÀ NHỮNG THỬ THÁCH KHỐC LIỆT

Tề Thiên Tiên Cảnh là nơi địa linh nhân kiệt, thần tiên: Cự Linh Thần, Nhị Lang Thần, lẫn yêu quái: Hắc Long Yêu Vương, Ngưu Ma Vương thường xuyên xuất hiện tại đây.

Hắc Long Yêu Vương tài phép khôn lường đã tu luyện đến cấp độ 90. Đúng hẹn lại lên, cứ vào chính Ngọ (12h00) mỗi ngày, boss Hắc Long Yêu Vương tiến về gần khu vực bờ biển Đông Hải quấy nhiễu dân lành. Ngạo mạn vào khả năng có thể đóng băng cả tổ đội người chơi trong 5 giây, Hắc Long Yêu Vương ngày càng hoành hành bá đạo, không xem ai ra gì. Nếu như cao thủ nào đánh bại boss Hắc Long Yêu Vương sẽ có khả năng đoạt được bảo vật kỳ diệu.

Cả hai boss Ngưu Ma Vương lẫn Cự Linh Thần đều đặc biệt ưa thích khu vực Thỉnh Thần Đài. Vào 19h00 mỗi ngày, Ngưu Ma Vương, hoặc Cự Linh Thần sẽ ngẫu nhiên xuất hiện tại đây. Cả hai boss khủng này đều đạt đẳng cấp 95, với tuyệt kỹ nổi bật khiến những ai bị dính chiêu sẽ mất 15 ngàn điểm sinh mệnh trong vòng 15 giây, đồng thời giảm 50% các hiệu ứng hồi phục sinh mệnh. Tại sao không thử một phen quyết chiến, chinh phục Ngưu Ma Vương, Cự Linh Thần để nhận được lòng ngưỡng mộ tài năng của cộng đồng game thủ Tây Du Ký Online, đồng thời, thu thập những phần thưởng là các bảo vật giá trị liên thành?

Thế nhưng, nỗi kinh hoàng thực sự của anh hùng hào kiệt lại chính là Nhị Lang Thần Dương Tiễn, đã đạt đẳng cấp 100. Mỗi ngày vào lúc 21h00, Nhị Lang Thần sẽ cùng Khiếu Thiên Khuyển (đẳng cấp 80) và lục đại thiên binh (đẳng cấp 70) tuần du quanh khu vực Nam Thiên Môn. Nhị Lang Thần vốn tinh thông võ nghệ của lục đại môn phái, có thể tùy nghi biến hóa từ kỹ năng mạnh mẽ, hùng dũng của Thiên Vương đến nhẹ nhàng, thanh thoát của Lăng Yến … Chính vì vậy, chỉ cần đánh bại Nhị Lang Thần cùng Khiếu Thiên Khuyển và lục đại Thiên binh, người chơi sẽ được tưởng thưởng xứng đáng bằng Ngọc Hoàng Lệnh Bài – bảo vật cực kỳ quan trọng, dùng để đổi lấy trang bị Hoàng Kim môn phái trong Tây Du Ký Online.

TRUYỀN THUYẾT LINH THẠCH

Không chỉ có phong cảnh đẹp và là nơi tụ hội của thần tiên lẫn yêu ma, vùng đất này còn nổi tiếng bởi những câu chuyện truyền miệng về Tứ Đại Linh Thạch. Tương truyền, chốn thiên đình tôn nghiêm từng bị Phong Thần dấy binh làm loạn. Khi kéo quân đến Nam Thiên Môn, Phong Thần bị chư đại thần tiên dốc hết tài phép, hợp lực thu phục và dùng Tứ Đại Linh Thạch để phong ấn pháp lực của Phong Thần.

Nhân gian truyền rằng, Tứ Đại Linh

Thạch không phải là bửu bối của vị thần tiên nào, mà chính là tứ đại thần tiên Bồ Đề, Minh Kính, Trần Ai và Vô Thụ. Vì muốn tiêu trừ vĩnh viễn kiếp nạn do Phong Thần gây ra, 4 vị thần đã tự nguyện lấy thân mình hóa thành linh thạch, phong ấn sức mạnh tà quái của Phong Thần. Chính vì vậy, Tứ Đại Linh Thạch vốn có linh tính lại chứa đầy tiên khí, theo thời gian càng hấp thu linh khí của đất trời, ẩn tàng sức mạnh thần kỳ.

Dựa theo truyền thuyết, **Tây Du Ký** Online sẽ mang đến cho người chơi hai nhiệm vụ thú vị về Tứ Đại Linh Thạch. Theo đó, tại vùng đất Tề Thiên Tiên Cảnh, người chơi có thể đến gặp Thái Dương Tinh Quân (206,251) tiếp nhận Thu Thập Linh Thạch. Bên cạnh đó, người chơi cũng có thể gặp Thái Âm Tinh Quân (210,247) gánh vác trách nhiệm **Thủ Vệ Linh Thạch**. Cả hai nhiệm vụ trên đều mang lại những phần thưởng cực kỳ hấp dẫn.

Đường thỉnh kinh xa dịu vợi, khó khăn bao lớp đang chất chồng. Hy vọng với sự kỳ công của LineKong và sự chăm chút tỉ mỉ của FPT Online, phiên bản Hồng Phúc Tề Thiên sẽ đem lại những cảm nhận thật thú vị cho game thủ trên bước đường trải nghiệm Tây Du của mình.

LINEKONG 蓝港在线 FPT ONLINE

http://tdk.gate.vn

THÔNG TIN

Ngày 09/04/2010, Nhà phát hành FPT Online tổ chức chương trình "Quay số trúng Nouvo". Với 3 giải nhất, mỗi giải 1 xe máy Novou LX135; 10 giải nhì mỗi giải 1 máy tính xách tay DELL Vostro V13; 50 giải ba mỗi giải 1 điện thoại thời trang F-Mobile B800 và 3.000 giải khuyến khích mỗi giải 5.000 Kim Nguyên Bảo cố định.

Ngày 12/4/2010, với sự phối hợp của Trung tâm Hỗ trợ Sinh viên TP. HCM, công ty FPT Online đã triển khai chương trình "Vượt qua nghịch cảnh". Mỗi tuần sẽ có 3 HS, SV được xét tặng học bổng và thông tin sẽ được công bố trên minisite của chương trình http://tdk.gate.vn/Event/ChungTayVi-Congdong/

Ngày 15/4/2010, Nhà phát hành FPT Online tổ chức cuộc thi "Mỹ nhân Tây Du 2010" để tìm ra Đại Sứ Thiện Chí cho Tây Du Ký Online. Thí sinh có thể gửi email cho Ban tổ chức hoặc đăng ký trực tiếp trên website http://mynhantdk.gate.vn.

Ngày 16/04/2010, Tây Du Ký Online chính thức khởi động giải đấu Quần Long Tranh Bá dành cho 320 gia tộc trên 10 cụm máy chủ. Để tham gia người chơi cần gửi thư đăng ký đến địa chỉ longpnv@fpt.net.

Từ ngày 16/4 đến 16/5/2010,Tây Du Ký tổ chức chương trình khuyến mãi "Nạp 1 được 2". Khi chuyển Bạc thành KNB nạp, người chơi sẽ nhận được 1 lượng KNB khóa tương ứng theo tỉ lệ 1:1 tại NPC Thái Bạc Kim Tinh.

METRO 2033

MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

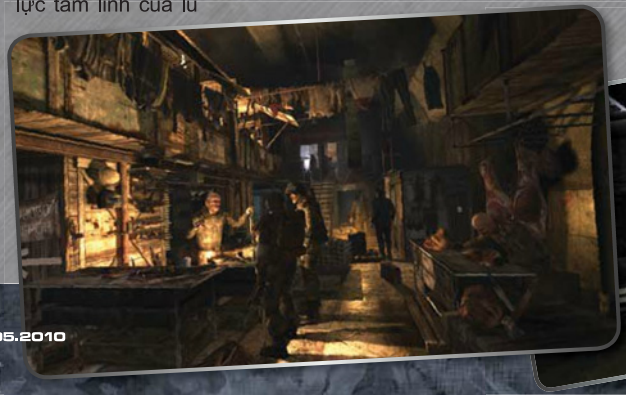
SỐNG SÓT TRONG LÒNG ĐẤT

TRÒ CHƠI ĐƯỢC PHÁT TRIỂN DỰA TRÊN TIỂU THUYẾT CÙNG TÊN CỦA NHÀ VĂN NGA DMITRY GLUKHOVSKY, GAME ĐƯA NGƯỜI CHƠI ĐẾN THẾ GIỚI HOANG TÀN SAU CUỘC CHIẾN TRANH HẠT NHÂN.

Câu chuyện bắt đầu vào năm 2013, khi thế giới và gần như toàn bộ nhân loại bị vũ khí hạt nhân tàn phá và tiêu diệt. Bề mặt trái đất trở thành những vùng đất hoang hóa và bị nhiễm độc phóng xạ. Một số ít người sống sót đã phải sống sâu trong lòng đất dưới thành phố Moscow, nền văn minh loài người bước vào một thời kỳ đen tối nhất. Hai mươi năm sau (2033), một thế hệ người mới đã sinh ra, lớn lên và sống trong nỗi sợ hãi khủng khiếp với sự bao vây của nhiều loài sinh vật bị đột biến đã trở nên hung tợn và săn đuổi họ ở khắp mọi nơi, ở dưới đường hầm cũng như trên mặt đất. Bạn sẽ vào vai nhân vật chính Artyom, một thanh niên được sinh ra trong hoàn cảnh đó, chưa từng vượt qua giới hạn của thành phố ngầm.

Nhưng rồi một hôm Artyom nhận nhiệm vụ chuyển bức thông điệp tới Polis Station, một nhà ga lớn dưới lòng đất, với nội dung loài người cần phải chuẩn bị trước âm mưu tấn công toàn bộ các ga tàu điện ngầm của lũ Dark Ones đột biến. Artyom được chọn vì anh không bị ảnh hưởng bởi năng lực tâm linh của lũ Dark Ones. Bạn sẽ phải thực hiện cuộc hành trình khủng khiếp từ "hầm mộ" Exhibition thanh bình gần như bị lãng quên dưới lòng đất đến những vùng đất xa lạ, nơi mà những hành động của bạn quyết định số phận của nhân loại.

Khi bắt đầu cuộc hành trình, bạn được trang bị khá sơ sài với túi đựng tài liệu, hộp quẹt, chiếc đèn pin trên đầu giống như người thợ mỏ...Về sau bạn sẽ kiếm được những vũ khí tốt hơn để chống lại không chỉ các sinh vật đột biến mà còn phải chống lại cả con người với những toán cướp, những phe phái trong các đường hầm ẩm, tối tăm. Game là sự pha trộn giữa phong cách chạy, bắn súng lẫn yếu tố kinh dị, rùng rợn làm bạn không ít lần toát mồ hôi! Tuy nhiên, súng đạn trong game rất quý hiếm, do phần lớn đều được chế tạo thủ công, không có ngành công nghiệp hỗ trợ, thậm chí đạn có thể dùng để trao đổi lấy các hàng hóa thiết yếu phục vụ cho sự sống. Với cơ chế đạn hạn chế, bạn khá vất vả để chống lại lũ đột biến nhanh nhẹn, thoắt ẩn thoắt hiện, luôn rình rập nhào đến bạn ở trong bóng tối một cách bất ngờ, thậm chí phải dùng đến dao để chống lại chúng. Tuy nhiên, vẫn còn có những vũ khí quân dụng hiện đại, nhưng nếu không tính toán mà sử dụng bừa bãi thì bạn sẽ trả giá đắt khi phải đối mặt với những sinh vật nguy hiểm hơn. Còn nếu quá tiết kiệm thì bạn sẽ gục ngã trước khi hoàn thành được nhiệm vụ của mình. Đây cũng chính là yếu tố thử thách bản lĩnh của game thủ, góp phần làm cho trò chơi trở nên gay cấn hơn Chẳng hạn, khi bạn chỉ còn trong tay vài băng đạn mà lại bị một lũ đột biến săn đuổi ráo riết thì phải làm sao? Trụ lại chiến đấu đến cùng hay bỏ



ƯU	KHUYẾT
» Đồ họa ấn tượng, tân thời. » Âm thanh sống động, chân thật. » Yếu tố kinh dị cao.	» Đòi hỏi cấu hình máy cao. » Không có phần chơi mạng.

METRO 2033
SỐNG SÓT TRONG LÒNG ĐẤT

PHÁT HÀNH	THQ	
PHÁT TRIỂN	4A Games	
THỂ LOẠI	Chiến thuật	
NGÀY PHÁT HÀNH	16/3/2010	
TUỔI (ESRB)	M (Thích hợp 17 tuổi trở lên)	
HỆ MÁY	PC	
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU	Core 2 Duo hay mạnh hơn
	RAM	1 GB
	VGA	256 MB hỗ trợ Shader 3.0
	OS	XP/Vista/Windows 7
	HDD	8 GB

chạy thục mạng về căn cứ? Tất cả đều do bạn quyết định. Vì vậy hãy luôn tìm kiếm và thu nhặt những viên đạn quý giá trên đường đi vì chúng sẽ giúp bạn rất nhiều khi phải đối đầu với các thế lực đen tối và bạn cũng có thể ẩn nấp, tìm đường khác đi vòng tránh đối đầu trực diện để tiết kiệm đạn dược. Người chơi cũng có thể nâng cấp vũ khí với nhiều tùy chọn khác nhau, từ súng "xịn" cho đến các món tự chế đầy hiệu quả.

Game luôn đặt người chơi trong trạng thái căng thẳng. Những đường hầm hoàn toàn tối tăm, ẩm ướt. Sự đổ nát hoang tàn cùng cảm giác bất an. Những hơi thở dồn dập, gấp gáp. Tiếng bước chân nặng nề vang dội trong đêm tối. Trái tim đập thình thịch trong lồng ngực như muốn nhảy ra ngoài khi bắt gặp những cái bóng thoáng vụt qua. Để dò đường, bạn chỉ có chiếc đèn pin nhỏ đủ ánh sáng cần thiết khi di chuyển. Hãy sẵn sàng đối đầu với lũ quái vật đầy hung hãn.

Phần lớn thời gian bạn sẽ phải lần mò, ẩn trốn trong bóng tối và phải luôn thận trọng với mỗi quyết định của mình. Khi bạn di chuyển trên mặt đất, điều bất tiện là bạn phải mang mặt nạ phòng độc. Tuy nhiên, chúng chỉ có tác dụng trong một khoảng thời gian nhất định nên bạn phải nhanh chóng di chuyển đến nơi mình cần phải tới. Bầu không khí băng giá trên mặt đất sẽ làm chiếc mặt nạ bị mờ đi do hơi nước bao phủ cũng sẽ tạo ra một áp lực lớn khác lên người chơi vì tầm nhìn bị hạn chế mà lũ quái vật thì lúc nào cũng rình rập xung quanh bạn.

Đồ họa trong game được thiết kế với engine của chính hãng 4A với chất lượng hoàn hảo, hỗ trợ cả DirectX 11 mới nhất. Tuy nhiên, để thưởng thức được hết những vẻ đẹp đó thì bạn phải có chiếc máy PC thật mạnh thì mới có thể "tả xung hữu đột" trơn tru. Tuy vậy, nét biểu cảm trên khuôn mặt của các nhân vật đôi khi còn khô cứng. Những mẩu hội thoại, các đoạn cắt cảnh mang đậm chất điện ảnh, những màn tường thuật khi chờ màn hình tải... giúp bạn hiểu được câu chuyện tiếp diễn thế nào, qua đó cuốn hút người chơi đi cùng diễn biến game. Các hiệu ứng hình ảnh kết hợp với hiệu ứng vật lý đã mô tả môi trường khá chân thật. Khung cảnh trên mặt đất hoang vắng. Không có màu xanh của sự sống. Chỉ có những đống gạch vụn xung quanh các tòa nhà đổ nát. Những chiếc xe ô tô móp méo, cháy xém nằm trên đường. Bầu trời u ám xám xịt không có ánh mặt trời chói chang và tuyết rơi dày đặc cùng tiếng gió rít xung quanh một cách lạnh lẽo. Còn môi trường trong lòng đất thường chỉ một màu vàng của ánh lửa, một chút le lói ánh sáng điện và một chút ánh sáng xanh ma quái, còn tất cả đều tối tăm, mờ ảo. Các vật thể được thiết kế chi tiết cùng hiệu ứng cháy nổ trong các pha hành động được làm khá tốt, kết hợp với hiệu ứng âm thanh thể hiện đầy đủ, rõ ràng các chi tiết đã góp phần làm tăng thêm phần kịch tính trong game.

Nếu bạn là fan của thể loại bắn súng và có thần kinh thép thì hãy thử sức với Metro 2033 để khám phá những bí ẩn và giúp cho loài người không bị diệt vong bởi những loài quái vật đột biến của bóng đêm.

NGUYỄN THỊNH

PHÁT HÀNH: Ubisoft | **PHÁT TRIỂN:** Blue Byte Software | **THỂ LOẠI:** Chiến lược | **HỆ MÁY:** PC | **NGÀY PHÁT HÀNH:** 23/03/2010 | **ESRB (TUỔI):** Teen 10+

CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ: Core2Duo hoặc AMD X2 2GHz, RAM 2 GB, HDD 8 GB, VGA 512 MB hỗ trợ Shader 3.0, Windows XP SP3/Vista/Windows 7.

THE SETTLERS 7 PATHS TO A KINGDOM

Ubisoft dường như đang muốn thống lĩnh thể loại game chiến lược kết hợp xây dựng thành phố với tựa game mới nhất và có thể là cuối cùng trong seri game Settlers.

Qua nhiều phiên bản khác nhau, Settlers đạt nhiều thành công ngoài sự mong đợi trong suốt 17 năm với hơn 7 triệu bản game được bán trên khắp thế giới. Giống như các phiên bản trước, người chơi sẽ bắt đầu "lập nghiệp" với ngôi làng nhỏ, qua thời gian phát triển, mở rộng dần dần biến thành một vương quốc hùng mạnh. Bối cảnh trò chơi diễn ra vào thời kỳ Phục Hưng tại châu Âu. Các tuyến đường biển đến châu Phi và Ấn Độ, sau khi được phát hiện, đã thúc đẩy giao thương buôn bán trên thế giới hoạt động tấp nập, bên cạnh đó những cuộc chạm trán "nảy lửa" để tranh giành quyền ảnh hưởng diễn ra ngày càng tăng với đại bác và súng trường.

Blue Byte đã đầu tư cho Settlers 7 trong 3 năm để cho ra một sản phẩm có chất lượng với việc ứng dụng engine đồ họa mới làm cho game trở nên sống động hơn cùng sắc màu sắc rực rỡ, đẹp mắt. Các nhân vật trong game được thiết kế theo phong cách giống bộ phim hoạt hình Sherk và game Đảo khỉ nên chúng khá ngộ nghĩnh, đáng yêu, các hoạt động sinh hoạt trở nên mềm mại, thật hơn và hài hước hơn. Thế giới trong game giống như một câu chuyện cổ tích với môi trường rộng lớn, những ngọn núi cao ngất phủ đầy tuyết trắng những đám mây trôi lững lờ qua những thung lũng xanh tươi, ánh mặt trời lấp lánh trên dòng sông chảy hiền hòa, uốn lượn quanh các ngôi làng...

Ngoài ra, engine mới cung cấp cho người chơi cơ hội được hiệu chỉnh trò chơi theo ý thích của mình một cách tự do và sáng tạo hơn. Bạn có thể điều chỉnh hình dáng chính của tòa lâu đài, của các ngôi nhà, tháp canh, thay đổi dây chuyền sản xuất hàng hóa và vận chuyển để đạt năng suất cao hơn, thay đổi một số điều kiện chiến thắng, số lượng tài nguyên cho mỗi bản đồ.

Xây dựng đế chế

Settlers 7 không những kế thừa những điểm mạnh về kinh tế và quân sự trong game mà còn phát huy thêm hệ thống nghiên cứu công nghệ để đạt năng suất cao trong sản xuất và cải tiến trang bị vũ khí cho quân đội. Các công nghệ trong game đều có khả năng mở rộng để tăng nhanh lượng hàng hóa sản xuất và được phát triển theo hình cây công nghệ nên khi phát triển đòi hỏi phải có mối quan hệ qua lại giữa các công nghệ đã phát triển kết hợp với tài nguyên được sử dụng. Các loại tài nguyên cơ bản vẫn là quặng sắt, đá, vàng và than. Tuy nhiên khi xây dựng một số công trình chúng đòi hỏi phải kết hợp thêm một vài nguyên liệu được tinh chế hoặc từ nghiên cứu công nghệ. Ngoài việc bạn phải luôn bận rộn với hệ thống kinh tế, người chơi còn phải lưu tâm đến hệ thống quân sự của game để bảo vệ vương quốc của mình trước các cuộc xâm lăng của đối phương. Để

ƯU

- Đồ họa đẹp.
- Âm thanh thể hiện tốt.
- Nhiều thay đổi tích cực trong cách chơi.

KHUYẾT

- Dường như không có.

ESRB (Nội dung)

- Gợi ý thức uống có cồn. Ngôn từ bất kính nhẹ. Bạo lực.

chiến thắng, bạn có thể chọn một trong 3 cách khác nhau để đạt được mục tiêu:

• Xây dựng quân đội một cách nhanh chóng và hùng mạnh, mở rộng sản xuất lương thực, sản xuất vũ khí, bánh xe, nuôi ngựa, trang bị công nghệ tiên tiến, đào tạo nhiều tướng lĩnh trong quân đội, tích lũy điểm chiến thắng (Victory Points - VP) mở thêm nhiều lựa chọn khác hỗ trợ để tấn công và đè bẹp đối thủ bằng sức mạnh quân sự của mình.

• Tăng sự ảnh hưởng của bạn lên các tu viện bằng cách đào tạo giáo sĩ tại nhà thờ và gửi đến các tu viện để nghiên cứu và sử dụng các công nghệ giúp thúc đẩy sản xuất kinh tế và gia tăng sức mạnh quân đội. Giáo sĩ cũng có thể giúp kiểm soát các lãnh thổ trung lập bằng cách truyền giáo.

• Chiếm giữ và thiết lập các tuyến đường thương mại tốt nhất, điều này có nghĩa bạn không cần một nền kinh tế tự cung tự cấp lớn, đòi hỏi nhiều nhân công mà hỗ trợ thương mại bằng việc sản xuất len, vải, hàng may mặc, sắt, đồ trang sức, ngựa, bánh xe và đào tạo các thương nhân. Sau đó, bạn có thể mua bán hàng may mặc và đồ trang sức để có tiền xu mua nhiều hàng hoá khác mà bạn cần. Ngoài ra bạn có thể dùng tiền để mở rộng ranh giới lãnh thổ bằng cách mua lại lãnh thổ của những nước trung lập mà không cần phải sử dụng quân đội.

Tích lũy "điểm chiến thắng"

Hệ thống VP giống như liều thuốc hỗ trợ thêm trong quá trình xây dựng và phát triển vương quốc trong Settlers 7 gồm nhiều cấp độ. CN King là cấp độ uy tín đạt được bằng cách xây dựng một số biểu tượng, chinh phục các vùng trung lập, nghiên cứu công nghệ hoặc thiết lập các tuyến đường thương mại. Special Trade Post: Thiết lập kết nối tới một điểm giao th ương quan trọng. Sector Control: Chinh phục một số vùng được định trước trên bản đồ, Generalissimo: Đánh bại một số lượng lớn đối thủ, tối thiểu là 50. Field Marshal: Xây dựng được đội quân lớn - tối thiểu là 20. Metropolis: Đạt tới số lượng lớn về nhân công - tối thiểu 25... Và một số điểm khác để bạn tự khám phá khi chơi.

Trong phần chơi chiến dịch, bạn sẽ vào vai công chúa Zoe cố gắng giành lại vương quốc Tandarin khỏi những kẻ chiếm đoạt và khôi phục để trở nên vinh quang như trước đây. Bản đồ đầu tiên của chiến dịch hướng dẫn cho những người mới chơi làm quen với cách điều khiển và giới thiệu một số tính năng mới trong game. Ngoài ra, bạn có thể chơi với máy qua Skirmish hoặc với bạn bè qua mạng để thử thách khả năng quản lý của mình. Bạn bắt đầu chơi trên mỗi bản đồ với một vùng kiểm soát nhỏ cùng lượng tài nguyên hạn chế, một đội quân yếu ớt với vài anh lính để giữ gìn "an ninh trật tự" là chính. Bước đầu tiên bạn phải tận dụng nguồn tài nguyên hạn hẹp để xây dựng một số nhà ở để tăng dân số, xây dựng một số xưởng khai thác đá, gỗ, xây nông trại để cung cấp thực phẩm... trong quá trình phát triển bạn phải chống chọi với những cuộc xâm lược của kẻ thù vì vậy bạn cần phải xây dựng thành trì để bảo vệ khu vực của mình. Trí tuệ nhân tạo (A.I) cũng được cải thiện khá nhiều nên khả năng tìm đường của các đơn vị khá tốt, các đội quân do máy điều khiển khá linh hoạt nên bạn sẽ phải "vất vả" chút ít để có thể chiến thắng.

Hệ thống kinh tế chặt chẽ cùng tính cạnh tranh quyết liệt, trò chơi mang đến cho bạn một cảm giác dễ chịu với chất lượng đồ họa khá đẹp. Nếu bạn là một fan hâm mộ của trò chơi giống như Sim City, Tropico, Caesar hoặc ngay cả những trò chơi Settlers trước thì game này có lẽ không phải là một trong những game mà bạn muốn bỏ lỡ.

THỊNH NGUYỄN

VƯƠNG QUỐC PHỒN VINH

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

The Secret Armory of General Knoxx

BORDERLANDS

Bí mật của tướng Knoxx

"Liệu tướng Knoxx và binh đoàn khổng lồ của gã có giúp nhà phát hành 2K Games giành lại được lòng tin từ người hâm mộ và khắc phục những hậu quả không mấy tốt đẹp mà nữ quái Moxie đã gieo rắc tại đấu trường Underdome Riot?"

BORDERLANDS: THE SECRET ARMORY OF GENERAL KNOXX			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
2K Games		TỐI THIỂU	
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 2,4 Ghz
Gearbox Software		RAM	1 GB
THỂ LOẠI			
Hành động		VGA	256 MB Pixel Shaders 2.0+
NGÀY PHÁT HÀNH	25/02/2010		
DUNG LƯỢNG		HDD	8 GB (tính luôn bản gốc)
ESRB (TUỔI)	Mature	OS	XP / Vista / Windows 7

Khi mùa game năm 2009 khép lại, đối với bản thân người viết thì Borderlands là tựa game để lại nhiều ấn tượng sâu sắc nhất. Đã từng có ý kiến tin rằng 2K tự "đào mồ" chôn mình khi chọn thời điểm phát hành vào đúng dịp 2 siêu phẩm là Dragon Age và Mordern Warfare 2 cùng ra mắt làng game thế giới. Ấy vậy mà Borderlands vẫn đứng vững, giành được nhiều giải thưởng quan trọng và làm rạo rực biết bao trái tim của đông đảo fan hâm mộ thể loại hành động bắn súng góc nhìn thứ nhất (FPS). Đến với Borderlands, cho dù bạn thưởng thức nó cùng bạn bè qua phần chơi mạng hay một mình đơn độc xông pha trên chiến trường Pandora để "cày" level thì khao khát tìm được những thứ vũ khí lợi hại hơn cùng những điều bất ngờ ẩn chứa trong các nhiệm vụ kì bí luôn thôi thúc người chơi khám phá mọi góc cạnh trong game. Thời lượng chơi khá dài nhưng kết thúc của Borderlands vẫn làm nhiều người nuối tiếc không nguôi và đó là lúc để nhà phát triển tung ra các gói nội dung tải về (Downloadable Content - DLC). Cho đến nay chúng ta đã được trải nghiệm 2 DLC của Borderlands, The Zombie Island of Dr. Ned (ZDN) tuy lạ lẫm nhưng lối chơi vẫn hết sức thú vị và hài hước. Trái lại, Mad Moxie's Underdome Riot (UR) thật đáng thất vọng do lạm dụng quá nhiều các màn đấu súng, dẫn đến làm lu mờ 2 giá trị cốt lõi của Borderlands: vũ khí và hệ thống vật dụng (loot items). Không ngừng lại ở đó, The Secret Armory of General Knoxx (TSAGK) là gói nội dung mới nhất vừa được Gearbox tung ra tháng 2 vừa qua và có tin đồn rằng đây là DLC cuối cùng của Borderlands. Do đó hãy thỏa sức hành động với TSAGK ngay vì nó thực sự là "liều thuốc" chữa lành mọi chán nản bực dọc do đấu trường của nữ quái Moxie gây nên.

Trở lại với lối chơi truyền thống

Địa điểm của trò chơi lần này diễn ra tại T-Bone Junction, một thị trấn nhỏ thuộc hành tinh Pandora và nằm lọt thỏm trong hoang mạc, bao bọc xung quanh là núi non hiểm trở, những bãi cát dài vô tận. Để đặt ách cai trị trên Pandora, tập đoàn Atlas đã cử đại tướng Knoxx cùng đội quân hùng hậu của ông ta tiến hành chiếm đóng khắp nơi và T-Bone là một trong những mục tiêu kế tiếp. Do đó sứ mệnh của bạn là phải ngăn chặn ông ta lại. Quang cảnh của T-Bone ngoài hệ thống đường cao tốc chằng chịt ra thì tất cả khá giống với những vùng đất khô cằn, tăm tối ở tựa game gốc. Người chơi bắt buộc phải lái xe qua lại những tuyến đường này để đến được những khu vực cần thiết vì TSAGK hoàn toàn không có bất cứ một điểm dịch chuyển tức thời nào. Game cung cấp vài loại phương tiện di chuyển cho bạn lựa chọn, nhưng công đoạn lái xe tới lui trong một khu vực kích thước gần như gấp đôi đảo Jakobs có vẻ hơi mệt mỏi. Bù lại bạn sẽ có nhiều khoảnh khắc thú vị khi 4 người chơi cùng ngồi vào chiếc Lancer và du ngoạn cùng nhau dù nó tỏ ra hơi chậm chạp và 2 hành khách phía sau hoàn toàn không làm được gì trong lúc xe đang lăn bánh. Bên cạnh đó những nhân vật (NPC) mới sẽ góp phần làm cho chuyến đi của bạn thêm vui nhộn bằng những lời thoại dí dỏm của họ.

Tương tự tựa game gốc và 2 DLC trước, nếu bạn chỉ tập trung vào cốt truyện thì TSAGK tiêu tốn của bạn khoảng 8 giờ chơi. Nhưng nếu làm thế bạn sẽ bỏ lỡ hàng chục nhiệm vụ phụ và những màn săn lùng các vật dụng hỗ trợ cho việc chiến đấu. Như thường lệ, đối phương sẽ mai phục và sẵn sàng tấn công bạn trên đường đi. Thật đáng mừng là đội quân của tướng Knoxx sẽ cống hiến cho người chơi những trận chiến vô tiền khoáng hậu. Chủng loại của chúng rất đa dạng, từ những tên "tép riu" như Skag riders hay lực lượng chiến binh Atlas cho đến nhiều quái thú hung hãn khác. Khó chịu nhất phải kể đến tiểu đội nữ ninja sát thủ Lance Assassin, chúng di chuyển rất nhanh và ra đòn chớp nhoáng bằng cặp kiếm sắc lạnh. Bên cạnh đó còn có những cỗ máy robot khổng lồ Devastator được trang bị vũ khí hiện đại và mạnh mẽ khiến người chơi phải tập trung cao độ để đối phó với chúng. Tuy nhiên trí thông minh

của máy (AI) và độ khó của game được phân bố không đồng đều, chẳng hạn Lance Assassin rất thiện chiến nhưng đôi lúc chúng lại đứng im cho bạn tấn công hoặc vài cỗ súng máy của đối phương chỉ chịu khai hỏa khi bạn đến quá gần. Người chơi mới có thể dễ dàng hoàn tất lần chơi đầu tiên, nhưng trong lần chơi thứ hai (playthrough 2) địch thủ trở nên rất dai sức, gia tăng đáng kể về cấp độ cũng như sức sát thương nên bạn hãy sẵn sàng cho việc tử trận dài dài. Việc nhà phát triển nới rộng giới hạn cấp độ tối đa lên 61 cũng đã phần nào cho thấy độ thách thức khá cao của TSAGK.

Để giúp bạn chống lại thế lực hùng mạnh của tướng Knoxx, hệ thống vũ khí cũng đã được Gearbox bổ sung nhiều chủng loại cũng như tính năng mới. Một số loại thuộc cấp độ mới (Cyan) rất hiếm và chỉ có thể kiếm được khi bạn chiến thắng những con trùm, "khủng" nhất chính là quái thú khổng lồ Crawmerax với bề ngoài trông rất ghê rợn. Các trận boss-fighting trong TSAGK buộc nhiều người chơi phải kết hợp với nhau nhằm tìm ra kế sách để hạ gục chúng, vì nếu bạn cứ kiên quyết theo trường phái solo thì hỏa lực của bạn dù mạnh đến đâu cũng chẳng khác nào châu chấu đá xe. Hầu hết các loại vũ khí mới đều đi kèm các yếu tố sát thương trạng thái như lửa, điện nên hãy tận dụng chúng mà đối phó với các con trùm có trạng thái đối lập. Ngoài ra sẽ là một thiếu sót lớn nếu không nhắc tới hệ thống vật dụng hỗ trợ của TSAGK. Xung quanh T-Bone, ngóc ngách và hang động tăm tối luôn chứa đầy những kho báu ẩn, nếu chịu khó tìm bạn sẽ kiếm được nhiều thứ rất hữu ích như bộ phận nâng cấp cho 2 chiếc "xế hộp" Lancer và Monster, hay đạn dược cùng những trang thiết bị cần thiết cho quá trình chiến đấu. Phần chơi mạng tiếp tục tỏa sáng khi gắn kết được nhiều người với nhau bằng các chế độ chơi hấp dẫn, nếu muốn lập nhóm thì các thành viên nên đạt level 35 trở lên để có thể khai phá cốt truyện một cách thuận tiện nhất. Nhìn chung TSAGK đã không làm người chơi thất vọng và chắc rằng các bạn sẽ có khoảng thời gian giải trí thật vui, nhất là khi những bí ẩn về tướng Knoxx lần lượt được phơi bày.

Giành lại vinh quang

Nếu thực sự yêu thích tựa game gốc và đã nếm phải "vị đắng" của phiên bản UR thì qua TSAGK nhiều người sẽ phải thốt lên rằng "Thế này mới chính là Borderlands!". Với hình âm vẫn duy trì được chất lượng đỉnh cao, dù cho bạn chơi theo phong cách nào thì mức độ thử thách của game vẫn được bảo toàn, tạo niềm cảm hứng dồi dào nơi game thủ. Nhân tiện xin thông báo đến các bạn một tin vui, vào ngày 03-03-2010, Ben Feder - chủ tịch hãng game nổi tiếng Take Two đã xác nhận rằng sắp tới họ sẽ tiếp tục cho ra đời nhiều DLC của Borderlands, vì vậy hãy chuẩn bị tinh thần để tái ngộ bạn bè trong chuyến phiêu lưu ở Pandora trong tương lai không xa nhé.

KÌ ANH

ƯU:

- Vũ khí, vật dụng và màn chơi mới ấn tượng.
- Cốt truyện khá. Kẻ địch đa dạng.
- Giá trị chơi cao hơn rất nhiều so với chi phí bỏ ra.

KHUYẾT:

- AI đôi lúc hơi ngờ nghệch
- Di chuyển khá mệt mỏi do thiếu các điểm teleport.
- Độ khó chưa đồng đều.

ESRB (Nội dung):

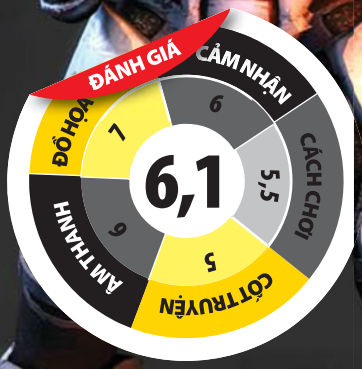
- Máu và đâm chém; Bạo lực căng thẳng; Hài hước "người lớn"; Ngôn từ thiếu văn hóa

GREED
BLACK BORDER

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

RANH GIỚI TỬ THẦN

ĐỒ HỌA BÓNG BẨY CÙNG NHỮNG MÀN ĐẤU SÚNG LÓA MẮT VẪN KHÔNG ĐỦ HẤP LỰC ĐỂ KHIẾN NGƯỜI CHƠI GẮN BÓ LÂU HƠN VỚI GREED: BLACK BORDER



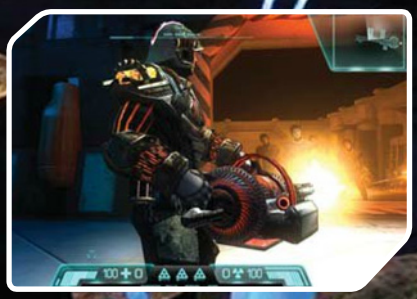
GREED: BLACK BORDER			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Meridian4		Tối thiểu	
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 3,4GHz
ClockStone		RAM	1 GB
THỂ LOẠI	Hành động Nhập Vai	VGA	128 MB+, Pixel Shader 2.0
NGÀY PHÁT HÀNH	20/12/2009		
ESRB (TUỔI)	Mature	OS	XP SP2/ Vista / Windows 7
HỆ MÁY	PC	HDD	3 GB

Greed: Black Border (GBB) do hãng ClockStone phát triển vẽ ra viễn cảnh thế giới trong tương lai, khi nhân loại phát minh thành công phương pháp du hành giữa các vì sao. Ngày nọ, cuộc sống yên bình của mọi người bỗng chốc trở nên xáo trộn sau khi tìm thấy Ikarium. Lúc bấy giờ, 5 thế lực thuộc địa hùng mạnh nhất ai cũng muốn giành Ikarium về phía mình nên liền xuất quân săn lùng nguồn năng lượng quý. Người chơi sẽ vào vai một chiến binh đã xuất ngũ vô tình bị lọt vào vòng xoáy tranh giành quyền lực của những kẻ có lòng tham vô đáy. Bất khả kháng, bạn phải tìm mọi cách để tồn tại và không hề biết rằng những hành động của mình ở hiện tại sẽ ảnh hưởng rất lớn đến vận mệnh nhân loại sau này.

LỐI CHƠI LAI TẠP

Thật ra mô típ anh hùng cứu thế này không mới, yếu tố nổi bật nhất chính là lối chơi. GBB mang chút âm hưởng chặt chém kiểu cổ điển (hack & slash) của Diablo, phong cách hành động càn quét của Aliens Shooter và một chút yếu tố kinh dị của Dead space. Trước khi bắt đầu trò chơi, bạn phải chọn một trong ba tuyến nhân vật mà game cung cấp. Mỗi nhân vật có một thế mạnh riêng nhưng chênh lệch không nhiều, hãy chọn nhân vật phản ánh tính cách của bạn gần đúng nhất. Plasma Girl (PG) với khả năng tấn công tầm xa linh hoạt, hỏa lực cực mạnh nhưng tốc độ bắn khá chậm. Flame Brute (FB) thiên về cận chiến, hỏa lực yếu và tốc độ bắn cao. Soldier Boy (SB) dung hòa giữa 2 loại trên khi có tầm tác chiến và tốc độ ra đòn trung bình, hỏa lực ở mức chấp nhận được. Khả năng chống trả của giáp trụ và sinh lực mỗi nhân vật sẽ phản ứng và tăng dần khi họ tiến gần hơn đến đích trong mỗi màn chơi.

Khi chiến đấu nhân vật của bạn sẽ nhận được điểm kinh nghiệm và tăng cấp. Ứng với mỗi cấp độ bạn có thể



học thêm những khả năng đặc biệt và kết hợp chúng theo nhiều cách khác nhau thông qua hệ thống cây kỹ năng khá tinh vi, giúp bạn "dễ thở" hơn trong các trận đụng độ với kẻ địch. Ngoài ra, GBB còn hỗ trợ một hệ thống quản lý và nâng cấp vũ khí, tuy đơn giản nhưng rất hữu ích. Tuy nhiên, bạn cần phải bỏ ra hơn 4 giờ cho game trước khi có thể mua vũ khí, cũng như bán đi những vật phẩm lặt vặt thu được trên đường đi. Lúc này bạn mới thật sự có quyền sắp xếp lại hòm đồ với không gian khá khiêm tốn của mình để lấy chỗ cho các vật phẩm tối cần thiết. Những vũ khí và áo giáp loại tốt thường rất hiếm gặp trên đường do vậy bạn sẽ phụ thuộc khá nhiều vào các tên thương nhân vãng lai, hình thức mua sắm thuận tiện nhất để nâng cấp đồ nghề của mình dù chi phí không hề rẻ.

Cách thức điều khiển trong GBB có phần hơi lạ do ứng dụng cơ chế cổ điển, sử dụng chuột cho cả 2 công đoạn tấn công lẫn di chuyển. Chính điều này làm việc chiến đấu đôi khi gặp nhiều khó chịu không đáng có vì nhân vật chỉ chịu tấn công khi bạn click chuột lên cơ thể đối phương. Chỉ cần vị trí con trỏ chuột chệch vài mm so với mục tiêu thì thay vì tấn công, nhân vật sẽ chạy thẳng về phía địch, nơi thường có cả tá cạm bẫy đang chờ đón. Tệ hại nhất là khi bạn đang vào vai nhân vật trang bị súng bắn tỉa, việc nhắm trúng mục tiêu sẽ rất khó khăn nếu đối phương kéo đến quá đông và địa điểm hiện tại trong màn chơi có nhiều góc khuất. Ba nhân vật thực sự không khác biệt nhiều về cách thức điều khiển cũng như vũ khí sử dụng, bạn chỉ cần quan tâm đến những vật dụng và kĩ năng nào hỗ trợ nhân vật của mình tốt nhất. Chẳng hạn đối với FB, do bạn phải thường xuyên áp sát đối phương nên hãy tập trung gia tăng điểm phòng thủ vì phong cách của FB khá tương đồng với một tanker. Ngược lại PG nên chú trọng đến những kĩ năng thiên về độ nhanh nhẹn và tăng cường sức sát thương của vũ khí vì nếu bị dồn vào chân tường thì xem như PG cầm chắc thất bại.

ƯU
- Đồ họa đẹp, âm khá
- Hệ thống quản lý và nâng cấp vũ khí, kĩ năng tiện lợi.
- Giao diện người dùng thân thiện.

KHUYẾT
- Lối chơi trùng lặp
- Điều khiển bất tiện

ESRB (NỘI DUNG)
- Bạo lực

Mặc dù GBB có một giao diện người dùng khá thân thiện và dẫn dắt người chơi khéo kéo nhưng lối chơi của game đáng tiếc lại lặp lại quá nhiều, màn chơi tuy có mở rộng về kích thước nhưng nhiệm vụ chính của bạn vẫn là chạy và bắn không ngừng nghỉ. Thông tin hỗ trợ khi gặp kẻ thù mới thực sự không có nhiều giá trị, thỉnh thoảng xuất hiện các mini game nhằm đánh đố người chơi về lĩnh vực tìm đường hoặc bẻ khóa. Song do thiếu sự đa dạng nên bạn sẽ dễ dàng nắm bắt được những mánh lới của các mini game này và chúng không thể cứu vãn tình trạng người chơi mau chán nản sau vài màn chơi đầu.

TẠM ĐƯỢC

Đối với một game quy mô nhỏ như GBB thì phải công nhận mảng đồ họa mà nó mang đến cho người chơi rất đáng khích lệ. Quan cảnh màn chơi tuy tăm tối nhưng khá sắc nét, tuy góc nhìn camera hơi hạn chế nhưng vẫn đủ cho bạn quan sát được mọi thứ xung quanh. Hiệu ứng ánh sáng và chuyển động nhân vật không có gì đáng phàn nàn, ấn tượng nhất chính là hoạt cảnh những tên zombie bốc cháy trong biển lửa và mức độ hoành tráng của các vụ nổ. Đồ họa quả là một điểm mạnh của game, chất lượng âm thanh ở mức trung bình, nhạc nền lặp lại hơi nhiều trong khi các hiệu ứng âm thanh khác khá tốt, lồng tiếng ổn nhưng vẫn cần cải thiện nhiều.

Nhìn tổng quát thì Greed là một game tương đối dài và chắc chắn sẽ khiến bạn mất nhiều giờ để hoàn thành, nhưng chỉ như thế thôi thì chưa đủ. Cách chơi đơn điệu sẽ làm cho trò chơi càng lúc càng chán dù nó vẫn có một vài đoạn cao trào cần thiết. Cốt truyện gần như không tồn tại và các trận đấu trùm còn quá dễ. Dù có hỗ trợ mục chơi hợp tác (co-op) nhưng người viết không thể tìm được một host nào để tham gia, ngay cả khi tạo host để mời người chơi khác vào cũng chẳng khả quan hơn. Greed quả thực không có nhiều giá trị chơi lại, nếu có thì chẳng qua là để xem các nhân vật khác đánh đấm thế nào mà thôi.

TUẤN KIỆT

PHÁT HÀNH: Electronic Arts | **PHÁT TRIỂN:** BioWare | **THỂ LOẠI:** Nhập vai | **HỆ MÁY:** PC | **NGÀY PHÁT HÀNH:** Tháng 3/2010 | **ESRB (TUỔI):** Mature
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ: Intel Core2Duo 1,6 GHz, RAM 1 GB, VGA 128MB GeForce 6600GT, Windows XP/7.

DRAGON AGE ORIGINS AWAKENING

THỨC TỈNH

Cho đến nay, trò chơi Dragon Age: Origins (DAO) vẫn còn giữ được sức hấp dẫn khi chơi lại bởi có nhiều lựa chọn trong việc chọn chức nghiệp và xây dựng nhân vật. Không đơn giản chỉ lựa chọn thiện/ác như người anh em Mass Effect 2, thế giới của DAO đặc biệt nhấn mạnh tầm quan trọng của các nhân vật đồng hành, song hành cùng những quyết định cũng như các nhiệm vụ có ảnh hưởng đến các tình tiết phía sau.

Bản mở rộng Awakening mở ra một phần chơi mới cho DAO, tiếp ngay sau quá trình diệt trừ thủ lĩnh quái vật Archdemon. Trong phần này, người chơi đóng vai trò Warden Commander và tiến hành thu nhận các thành viên đồng hành mới – trừ Oghren. Người chơi có thể khởi tạo một nhân vật mới hoàn toàn bắt đầu ở cấp độ 18, hoặc sử dụng tiếp nhân vật đã có trong DAO thông qua tính năng Import. Sự khởi đầu này rất quan trọng vì nó ảnh hưởng đến quá trình chơi Awakening.

Chẳng hạn như người viết hoàn thành DAO và các gói tải về (DLC) thì có nhân vật chính ở cấp độ 23, có khả năng học ngay các kỹ năng mới, cũng như mang theo một số trang bị có từ trước, như bộ giáp của vua Cailan trong gói tải về Return to Ostagar. Nhưng một số vật phẩm từ các DLC như Blood Drgon Armor hay Warden's Keep không được mang vào Awakening.

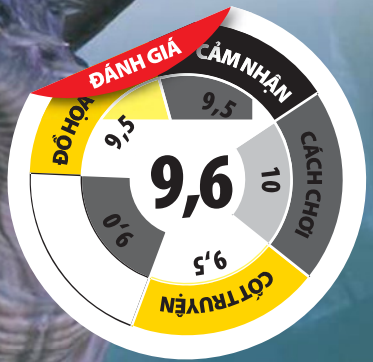
Bản mở rộng này đã cung cấp tính năng khởi tạo lại các chỉ số của nhân vật (sử dụng vật phẩm "Manual of focus"), bổ sung khả năng mở rộng cho các bộ giáp trụ mới (áo giáp khảm đá), mở thêm các đường chuyên môn (Specialization) cho các chức nghiệp. Từ cấp độ 20, các nhân vật bắt đầu có thêm kỹ năng (Skills) và năng lực (Talents) mới. Quan trọng hơn hẳn là các đòn đánh lan và những trạng thái duy trì (Sustained), góp phần giúp nhân vật mở rộng khả năng, đồng thời nâng tầm quan trọng của các chức nghiệp Warrior (chiến binh) và Rouge (thích khách) lên ngang với Mage (pháp sư). Ví dụ, Warrior có tuyệt chiêu Massacre đánh lan có tác động đến nhiều địch thủ xung quanh, có năng lực Second Wind dùng để hồi phục cấp kỳ thể lực. Tuy vậy, kỹ thuật dứt điểm nhanh (làm shattering) bọn lâu la màu trắng vẫn giữ vai trò khá quan trọng nếu bạn muốn tập trung sát thương vào các con trùm chính.

ESRB (Nội dung)
Máu và đâm chém; Bạo lực căng thẳng; Ngôn từ bất kính; Ăn mặc "thiếu vải"; Nội dung tình dục.

Các hành động chung của nhóm đồng hành, giao diện game vẫn được giữ nguyên. Với sự mở rộng về kỹ năng, người chơi cần kéo thanh phím tắt dài ra để hiển thị những kỹ năng cần thiết, nhưng ở những vị trí mở rộng đó lại phải chọn kỹ năng khi thi triển chứ không nhấn phím tắt được.

Hình ảnh trong Awakening tương tự như phiên bản gốc song mô hình nhân vật được trau chuốt tốt hơn và trông dễ chịu hơn. Các hang động có mẫu thiết kế khá chi tiết trong bầu không gian tối, âm u hơn hẳn DAO. Nhạc nền vẫn mang dấu ấn riêng của Dragon Age. Cảm giác cốt truyện bị cắt đứt do phân biệt rạch ròi với DAO khiến Awakening chưa thật sự làm các fan hài lòng. Tuy vậy, với những gì đã thể hiện, bản mở rộng này vẫn rất xứng đáng để rinh về nếu như bạn đã yêu thích DAO.

BÁCH HOA



ACHTUNG PANZER

> KHARKOV 1943 <

TĂNG THIẾT GIÁP GIAO TRANH

GAME THỦ ĐAM MÊ THỂ LOẠI CHIẾN LƯỢC HẠNG NẶNG, TỪ TAY MƠ CHO ĐẾN DÂN CHUYÊN NGHIỆP SẼ PHẢI DỐC HẾT SỨC ĐỂ CHINH PHỤC TỰA GAME MỚI NHẤT CỦA HÃNG PARADOX

Thế loại chiến lược mô phỏng những sự kiện có thật trong lịch sử hiện nay đã giành được chỗ đứng nhất định trong thị trường game. Thế nhưng số lượng của chúng không nhiều do hầu hết những tựa game thuộc loại này đều khá kén người chơi, một phần vì cấu trúc của chúng quá phức tạp và đòi hỏi game thủ phải gắn bó với nó trong khoảng thời gian rất dài mới có thể thấm nhuần hết giá trị của lối chơi. Mặt khác nếu không có sự kiên nhẫn và tập trung thì bạn sẽ rất dễ nản lòng với giao diện người dùng nhiều tầng lớp cùng hàng tá tác vụ phải thực thi liên tiếp xuất hiện trên màn hình. Trường hợp bạn không ngại những tiêu chí trên và sẵn sàng tranh tài bày binh bố trận của mình thì hãy thử sức cùng Achtung Panzer: Kharkov 1943 (APK) – một đại diện tiêu biểu cho dòng game chiến lược thời gian thực hạng nặng (hardcore RTS) với lối chơi có chiều sâu cực cao.

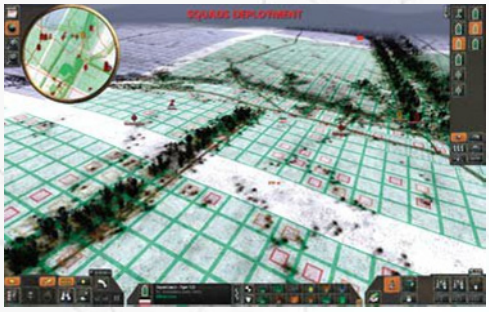
THỬ THÁCH CAO ĐỘ

APK đưa người chơi trở về năm 1943 để tham gia vào chiến dịch Kharkov, một trong những trận giao tranh nảy lửa giữa các binh đoàn tăng thiết giáp trong Đại Chiến Thế Giới lần II đã đi vào lịch

ACHTUNG PANZER: KHARKOV 1943

PHÁT HÀNH	Paradox Interactive
PHÁT TRIỂN	Graviteam
THỂ LOẠI	Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	25/02/2010
ESRB (TUỔI)	Everyone 10+
HỆ MÁY	PC

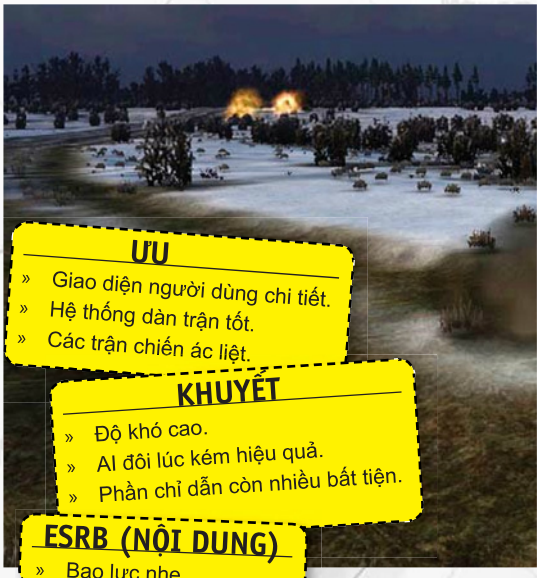
CẤU HÌNH	Tối thiểu
CPU	Pentium D 3GHz
RAM	1 GB
VGA	ATI X1600, GF 7600 256 MB
OS	XP SP2/ Vista / Windows 7
HDD	8 GB (tính luôn bản gốc)



sử. Phải khẳng định lại rằng APK không dành cho những ai chỉ yêu thích phong cách chiến lược truyền thống (thu thập tài nguyên, xây dựng căn cứ và đánh trận). Phần hướng dẫn game (Tutorial) không mang tính bắt buộc nhưng nếu bạn muốn mọi chuyện diễn ra một cách suôn sẻ khi vào cuộc thì tốt nhất bạn nên nắm vững tất cả các thông tin mà nó cung cấp. Mặc dù liệt kê hết sức chi tiết về bản đồ, thành phần quân đội cũng như những sự kiện đang diễn ra trong màn chơi nhưng Tutorial có một khuyết điểm khó chịu, đó là những thông báo của nó xuất hiện theo dạng pop-up khá chậm chạm, điều này gây nhiều bất tiện khi bạn cần truy xuất nhanh thông tin về một đơn vị hay nút bấm nào đó. Ngoài ra đi kèm với game còn có một tập tin ebook chứa tất cả những gì bạn cần biết về APK và thật kinh khủng khi biết rằng để "nghiền" trọn vẹn phần tutorial cùng cuốn ebook này, bạn sẽ phải tốn sơ sơ 4 tiếng đồng hồ. Tuy vậy, một khi hoàn thành thì lợi thế bạn có được trên mặt trận là vô cùng lớn.

Lối chơi của APK chia thành 2 công đoạn chính: Operation Phase (OP) và Tactical Phase (TP). OP chứa một bản đồ lớn dạng 2D mô phỏng toàn bộ chiến trường, cho bạn cái nhìn bao quát về vị trí của quân ta và đối phương, những chốt phòng thủ nào bạn đang nắm giữ. Mỗi một tiểu đội được đánh dấu bằng các biểu tượng khác nhau, bạn sẽ dùng nhiều phím tắt để di chuyển chúng theo lượt (Turn-based) đến các vị trí thích hợp hoặc thực hiện các nhiệm vụ do game đề ra để thu về những điểm chiến công dùng để đánh giá trình độ của bạn. Ngoài ra dựa trên bảng thống kê về tình trạng của các trung đội, người chơi còn có thể ra lệnh gọi viện binh cứu trợ hoặc sửa chữa những chiến xa bị hỏng hóc. Một điểm quan trọng cần lưu ý là khi đưa quân chi viện, bạn phải đảm bảo trung đội cần ứng cứu không bị quân địch bao vây tất cả các hướng, bằng không thì chức năng reinforcement này hoàn toàn vô hiệu. Nhìn chung OP giống một bàn cờ vây thu nhỏ và mục tiêu của bạn là quét sạch những quân cờ của đối phương. Một khi trung đội của 2 phe kích hoạt trạng thái giao tranh (contention) , APK sẽ chuyển sang giai đoạn TP.

Ở bước đầu tiên trong TP, bạn sẽ có cơ hội triển khai toàn bộ quân lính của mình ra chiến trường. Gần 80% thắng bại của trận đấu nằm ở khâu này, hãy tận dụng tối đa yếu tố địa hình vì nếu sử dụng tốt một hốc đá nho nhỏ hoặc một thảm rừng cây trụi lá, chỉ với vài trung đội bộ binh và 3~4 chiếc xe tăng tầm trung cũng đủ "làm cỏ" một đại đội thiết giáp hạng nặng của địch. Hiệu ứng ngày đêm, thời tiết cũng tác động không nhỏ đến cục diện, tùy vào điều kiện cụ thể mà tầm nhìn 2 bên sẽ bị giới hạn khi có sương mù, tuyết rơi hoặc một số chức năng của các đơn vị mất hiệu lực. Sau khi dàn quân xong, APK yêu cầu bạn kiểm tra lại mọi thứ kĩ càng và trận đấu chính thức bắt đầu. Lúc



ƯU
- Giao diện người dùng chi tiết.
- Hệ thống dàn trận tốt.
- Các trận chiến ác liệt.

KHUYẾT
- Độ khó cao.
- AI đôi lúc kém hiệu quả.
- Phần chỉ dẫn còn nhiều bất tiện.

ESRB (NỘI DUNG)
- Bạo lực nhẹ

này yếu tố thời gian thực (Real-time) đóng vai trò chủ đạo, diễn biến của game gần giống với World in Conflict và nếu bạn đã nghiên cứu kĩ phần tutorial hoặc ebook, bạn sẽ thấy lợi ích của việc nhớ rõ các phím tắt cùng công năng của hệ thống giao diện người dùng phát huy tác dụng rất hiệu quả. TP cũng là nơi mà độ khó trong APK được đẩy lên mức cao nhất. Đối thủ máy tỏ ra cực kì linh hoạt khi biết phân tích những nước cờ của người chơi và biến hóa chiến thuật để ứng phó. Đôi lúc bạn tưởng chừng như đã cầm chắc phần thắng nhưng chỉ chưa đầy chục phút sau đó bạn phải "mắt chữ O mồm chữ A" khi chứng kiến đại đội của mình rơi vào thế gọng kềm tàn khốc của đối phương. 6 chiến dịch không phải là nhiều nhưng để vận dụng tốt mọi thứ trong APK và giành chiến thắng dễ dàng thật sự là một thách thức không hề đơn giản.

Tuy có lối chơi khá toàn vẹn nhưng APK cũng không mắc phải nhiều khuyết điểm đáng tiếc. Đầu tiên là thiếu phần chơi mạng và nhịp game hơi chậm so với mặt bằng chung của thể loại game chiến lược thời gian thực. Kế đến, AI là đối thủ rất đáng gờm nhưng đôi lúc lại khá ngốc nghếch, chúng sẵn sàng đưa cả một đại đội bộ binh chạy ào tới làm mồi cho những họng pháo thuộc binh đoàn tăng thiết giáp của bạn. Ngoài ra còn một số lỗi lặt vặt như cơ chế tìm đường cứ bắt các đơn vị đi đường vòng thay vì chạy thẳng đến mục tiêu hay nhiều trường hợp đạn pháo bay vèo vèo trên chiến trường một cách phi thực tế, xuyên qua cả vân phủ bề mặt, bất kể độ cao thấp của địa hình. Người chơi sẽ có cảm giác hơi gò bó và mệt mỏi khi phải bám sát các sự kiện lịch sử trong game nhưng may thay bạn có thể hưởng thụ một chút phong cách tự do qua công cụ biên tập - Quick Battle Editor - đi kèm. Chiến đấu trong màn chơi do chính mình thiết kế khá thú vị, chỉ tiếc rằng công cụ này cung cấp chưa nhiều những tùy chọn để cho phép bạn xây dựng một bản đồ ưng ý hơn. Tóm lại ngoài độ khó quá cao cùng những sơ sót nhỏ, bạn hoàn toàn có thể yên tâm về chất lượng của APK, đặc biệt nó sẽ làm hài lòng những fan của seri Close Combat nếu họ muốn chơi tựa game yêu thích của mình trên một môi trường 3D đẹp mắt.

VẺ ĐẸP KHÔNG CẦU KÌ

Điểm đầu tiên APK thu hút ánh nhìn của người chơi chính là những tấm hình chụp các mẫu xe tăng cực đẹp. Các loại khí tài quân sự có độ chi tiết cao, bộ binh chuyển động rất mượt mà kết hợp với ngoại cảnh đầy khói lửa tạo nên những khung cảnh hết sức ấn tượng. Sự khốc liệt của thế chiến thể hiện mạnh mẽ qua môi trường có thể phá hủy được, mọi thứ từ nhà cửa cho đến địa hình sẽ bị thôi tung bởi sức công phá của một quả đạn pháo. Các dấu vết trên nền đất như hố bom, những vệt bánh xe chằng chịt, xác xe tăng cũng như binh lính la liệt khắp nơi đều được duy trì cho đến khi màn chơi kết thúc. Graviteam đã hiện thực cơ chế hỏng hóc của xe cộ rất tốt, ngay cả hành vi của binh linh cũng được chăm chút tỉ mỉ. Tất cả nhằm cống hiến cho người chơi những trận chiến sinh động nhất do nhà phát triển đã mạnh tay đầu tư vào mảng đồ họa chứ không lược bỏ nhiều thứ như những tựa game cùng loại khác, điển hình là Heart of Iron. Ngoài ra còn có từ điển bách khoa cho phép người chơi tra cứu thông tin về các đơn vị trong game được minh họa bằng mô hình 3D đặc sắc. Điểm yếu lớn nhất của đồ họa là góc nhìn camera kém tiện lợi khi xoay, giao diện người dùng có thiết kế và màu sắc còn quá sơ sài.

Về phần âm, những đoạn nhạc nền mang âm hưởng của Band of Brothers sẽ đáp ứng những gì bạn mong chờ ở một tựa game về thế chiến. Sự phối hợp nhịp nhàng giữa các hiệu ứng âm điện tử và tiếng kèn đồng đanh gọn phần nào xua tan đi cảm giác căng thẳng của những trận chiến dài hàng giờ đồng hồ. Tuy vậy âm thanh cũng các vụ cháy nổ sẽ hay hơn nếu không bị lẫn quá nhiều tạp âm.

KHÓ NHƯNG HAY

Để thưởng thức tất cả những tinh hoa của APK sẽ tốn rất nhiều thời gian và công sức, nhưng bù lại bạn sẽ được khám phá một lối chơi hấp dẫn nằm ẩn bên dưới những chi tiết rườm rà của hệ thống trình đơn và hộp thoại, đồng thời thu về nhiều thông tin bổ ích về trận chiến kinh điển tại làng Kharkov thời thế chiến II. Có lẽ không nhiều người chú ý đến APK, song nếu bạn cho nó một cơ hội để thể hiện mình, hẳn nó sẽ không làm thất vọng những ai mới làm quen lẫn các fan gạo cội trung thành với thể loại này.

HUY BÌNH

PHÁT HÀNH: Electronic Arts | **PHÁT TRIỂN:** BioWare | **THỂ LOẠI:** Nhập vai | **HỆ MÁY:** PC | **NGÀY PHÁT HÀNH:** Tháng 4/2010 | **ESRB (TUỔI):** Mature

CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ: Intel Core2Duo 1,8 GHz, RAM 1 GB, VGA 256MB GeForce 6800 (hỗ trợ Shader Model 3.0), Windows XP/Vista/7.

MASS EFFECT 2

Kasumi – Stolen Memory

ĐOẠT LẠI HỒI ỨC

Gói nội dung tải về đầu tiên The Price of Revenge của Mass Effect 2 chưa tạo nhiều ấn tượng với nhân vật Zaeed nên BioWare đặt rất nhiều hy vọng vào gói nội dung tiếp theo Kasumi – Stolen Memory. Phần chơi này mang đến giai đoạn đồng hành cùng nữ hacker nổi tiếng tên Kasumi Goto, một bộ trang phục mới cùng khẩu súng Locust SMG. Câu chuyện bắt đầu khi Kasumi đạt được thỏa thuận với tập đoàn Cerberus. Và do "ở đời không có gì là miễn phí" nên nhân vật chính Shepard phải chấp nhận bắt tay cũng "nữ tặc" để có sự trợ giúp của cô trong sứ mệnh giải cứu thiên hà.

Ai từng chơi Mass Effect 2 đều biết game rất chú trọng đến độ trung thành của các nhân vật đồng hành, thể hiện qua các nhiệm vụ giúp đồng hành xóa bỏ quá khứ. Trong Stolen Memory nguyên tắc này được giữ nguyên. Để có được sự trung thành của Kasumi, người chơi phải tham gia một chuyến đi hết sức nguy hiểm nhằm đoạt một món đồ khắc sâu quá khứ của Kasumi từ tay tên trùm Donovan Hock. Trong game, bạn sẽ lần lượt giải quyết nhiệm vụ từng bước đến mục tiêu cuối cùng. Ví dụ, bạn cần nói chuyện với Hock đủ lâu để tìm cách nhại giọng hắn nhằm vượt qua cửa nhận dạng giọng nói. Những nhiệm vụ này khá dễ vì có sự nhắc nhở kịp thời của Kasumi về những gì cần làm tiếp theo.

Mang tiếng "cặp kè" cùng siêu trộm tài ba nhưng người chơi không có được một giây phút nào chơi trò ẩn nấp, rình mò như trộm. Trái lại, ở khía cạnh chiến đấu, Stolen Memory đòi hỏi người chơi phải có kỹ năng tốt bởi chỉ có duy nhất 1 đồng đội là Katsumi. Sự phá vỡ hình thức đội nhóm 3 người này tạo nên điểm nhấn vào các kỹ năng của chính Katsumi. Bên cạnh đó, mỗi khi chạm trán với toán đông địch thủ, sức mạnh của vũ khí hạng nặng cũng sẽ được phát huy ở những khu vực nhỏ hẹp như hành lang. Trong hoàn cảnh trên, phong cách đánh tầm xa (như Soldier với đủ các kiểu súng) tỏ ra an toàn và dễ dàng hơn so với kiểu chơi cận chiến.

Stolen Memory ấn tượng hơn hẳn The Price of Revenge cả về nội dung lẫn cách chơi, tuy nhiên do là DLC nên có chút giới hạn về thời gian chơi. Với kiểu chơi "gò bó" cùng một nhân vật mới, Stolen Memory mang đến cảm giác lạ cho các fan Mass Effect.

HỒNG LINH

ƯU
- Chiến đấu căng thẳng hơn.
- Nội dung mở rộng hơn.

KHUYẾT
- Cảm giác chơi chưa "đã", hơi hụt hẫng.

ESRB (Nội dung)
- Máu, Gợi ý chất gây nghiện; Nội dung tình dục; Ngôn từ thiếu văn hóa; Bạo lực.

THỐNG LĨNH TÀI BA

SUPREME COMMANDER 2			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Square Enix			TỐI THIỂU
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 2.6GHz
Gas Powered Games		RAM	1 GB
THỂ LOẠI			
Chiến thuật		VGA	256 MB+, Pixel Shader 3.0
NGÀY PHÁT HÀNH	02/03/2010		
DUNG LƯỢNG		HDD	5GB
ESRB (TUỔI)	Everyone	OS	XP SP2/ Vista / Windows 7

"Sự chung tay góp sức giữa 2 tên tuổi lớn là Gas Powered Games (GPG) và Square Enix đã giúp cho Supreme Commander 2 (SC2) giành được mối quan tâm đặc biệt của cộng đồng ngay từ khi xuất hiện đoạn trailer đầu tiên. Mọi người đều mong chờ sản phẩm kế tiếp từ nhà thiết kế game lừng danh Chris Taylor và tin rằng nó sẽ nối tiếp thành công rực rỡ của phiên bản trước. Ấy vậy mà chỉ trải qua ngày đầu ra mắt, SC2 đã nhận được vô vàn những ý kiến trái chiều..."

Nếu là một tín đồ của game chiến thuật, chắc hẳn những cái tên đình đám như Starcraft, Command & Conquer (C&C) và Total Annihilation (TA) không hề xa lạ đối với bạn. Vào thời điểm cuối thập niên 90, TA đã gây được tiếng vang lớn khi đem đến một lối chơi nhịp độ nhanh, những trận chiến đỉnh cao trên những bản đồ rộng lớn với số đơn vị quân lính lên đến hàng ngàn. Thành công của TA lớn đến mức nhiều người cho rằng chính TA cùng Starcraft và C&C đã viết nên những trang sử đầu tiên cho thời hoàng kim của thể loại chiến thuật thời gian thực, đồng thời chúng cũng đặt nhiều giá trị nền tảng cho nền công nghiệp phát triển game sau này. Tiếp bước TA, hậu bối Supreme Commander (SC) cũng do Chris Taylor dày công "thai nghén" ngay lập tức giành giải thưởng game chiến thuật xuất sắc nhất tại E3 năm 2007 do các nhà phê bình hàng đầu bầu chọn. Kể từ đó đến nay, hào quang của SC dần bị lấn át bởi sự xuất hiện hàng loạt của những tựa game chiến thuật hiện đại. Với mong muốn làm sống lại quá khứ oai hùng năm xưa, Chris Taylor cùng đội ngũ phát triển của mình bắt tay vào thực hiện và phiên bản SC2 đã được phát hành vào đầu tháng 3 vừa qua dưới sự hậu thuẫn của "đại gia" Square Enix. Liệu SC2 có thỏa mãn được kỳ vọng của đông đảo người chơi và giành vinh quang như hai tiền nhiệm không?

Tam tộc giao tranh

Thuở trước, đế chế Địa Cầu (Earth Empire) đã thống trị toàn thiên hà trong một khoảng thời gian dài và sự phát triển ngày một to rộng của đế chế dẫn đến tình trạng phân mảnh trong chính bộ máy cầm quyền của nó. Nội chiến bùng phát như một điều tất yếu và từ đó hình thành 3 chủng tộc mới đối lập nhau gồm United Earth Federation (UEF), Aeon, Cybran Nation (CN). Mâu thuẫn giữa 3 tộc này gay gắt đến mức chiến tranh giữa họ kéo dài hàng ngàn năm, gây biết bao thiệt hại nặng nề về người và của. Mọi chuyện chỉ tạm ngưng khi xuất hiện một lực lượng đối địch ngoài hành tinh mang tên Seraphim, chúng tiến hành tấn công thiên hà, đe dọa sự tồn vong của cả 3 tộc. Trước hỏa lực rất mạnh từ Seraphim, họ không còn cách nào khác là phải bắt tay nhau tạo nên liên minh Colonial Defense Coalition (CDC) nhằm chống lại kẻ thù chung. Sau khi bọn Seraphim thảm bại, CDC trở thành thế lực lãnh đạo mới trong thiên hà và mối hiềm khích giữa 3 chủng tộc cũng tạm thời lắng dịu. 25 năm sau, nền hòa bình mong manh tiếp tục bị phá vỡ do vị lãnh đạo của CDC bị ám sát một cách bí hiểm và các bên không thể kiềm chế được lòng thù hận của mình. Bạn sẽ là người đảm nhận sứ mệnh giải quyết những xung đột mới diễn ra giữa UEF, Aeon và CN trong SC2.

Cũ mới đan xen

Nếu đã từng chơi qua TA và SC, bạn sẽ dễ dàng nhận thấy có rất nhiều điểm mới trong SC2. Game vẫn duy trì 3 chủng tộc nhằm đảm bảo thế cân bằng lý tưởng giữa các phe, tuy nhiên đi kèm có một thay đổi nho nhỏ. Trong cuộc chiến lần này, tộc Aeon đã được thay thế bằng Illuminate, hay nói đúng hơn Illuminate là một hình thái mới tiến hóa từ Aeon. Mỗi chủng tộc đều giữ được nét đặc trưng của mình: UEF có giáp trụ và hỏa lực mạnh nhất nhưng độ chính xác không cao, CN nhanh nhẹn có thể chiếm thế thượng phong ngay từ đầu trận vì sở hữu công nghệ tàng hình rất lợi hại cho phép họ tấn công bất ngờ từ mọi hướng. Riêng Illuminate đã được Chris Taylor chỉnh sửa lại, ông cho biết vẫn chưa hài lòng về tộc Aeon khi nó không có gì nổi trội so với UEF và CN. Kết quả là trong phiên bản lần này Illuminate được trang bị một công nghệ phi trọng lực mới toanh giúp họ có được ưu thế về xây dựng căn cứ cũng như di chuyển dễ dàng trên bất cứ loại địa hình nào. Vì thế bạn đừng quá ngạc nhiên khi thành phần binh chủng của Illuminate không hề tồn tại các đơn vị thủy quân.

Tương tự phiên bản trước, phần chơi chiến dịch vẫn không phải là thế mạnh của SC2. Nó bao gồm 18 màn chơi được chia đều cho cả 3 phe, tuy nội dung của chúng được xây dựng hoàn toàn khác nhau nhưng đều có một điểm chung. Những màn chơi đầu chỉ mang tính chất giới thiệu đến bạn cơ chế xây dựng các công trình kiến trúc, cách thức rèn luyện và thao tác với các đơn vị binh chủng. Điều này hơi thừa vì những công đoạn đó đã có trong phần Tutorial dành cho người mới, chưa kể đến việc chúng được dẫn dắt bởi một cốt truyện khá mờ nhạt. Trải qua những khúc dạo đầu hơi buồn chán này, bạn mới có dịp tiếp xúc với những trận chiến dữ dội hơn ở các vòng chơi cuối. Dù hoàn thành phần chiến dịch thì bạn chỉ ngang cấp một sĩ quan học việc, chỉ khi giành nhiều chiến thắng trên đấu trường skirmish hoặc online, bạn mới đủ thực lực để có thể tự xưng là thống lĩnh.

Nhằm đem đến sự tươi mới cho lối chơi của SC2, nhà phát triển đã cải tiến gần 20 đơn vị Experimental. Đây là những cỗ máy chiến tranh được trang bị vũ khí hiện đại nhất, có kích thước to lớn và thường giữ vai trò chủ chốt trong các trận chiến mang tính quyết định, đồng thời nó cũng đóng vai trò là bộ mặt công nghệ cho phe tương ứng. Tùy theo phe mà bạn lựa chọn, các Experimental sở hữu những thế mạnh và công dụng rất đa dạng. Chẳng hạn như UEF có khẩu Noah Unit Cannon cho phép "bắn" quân của mình từ nơi nay sang nơi khác với khoảng cách khá xa một cách nhanh chóng, hay pháo đài bay Air Fortress luôn là nỗi khiếp sợ cho hàng phòng thủ đối phương. Phi thuyền Soul Ripper của CN có thể dọn sạch căn cứ đối phương chỉ mất vài phút hoặc cả một nhóm quân của bạn sẽ bốc hơi trong chớp mắt khi chạm trán cỗ máy Bomb Bouncer. Không có thủy binh nhưng Illuminate lại có Wilfindja – khắc tinh của các hạm đội trên biển. Hơn thế nữa họ còn xây dựng được các đơn vị gọi là minor experimental unit, chúng mang vẻ ngoài của các Experiment nhưng hỏa lực và độ phòng thủ yếu hơn. Bù lại người chơi có thể nhanh chóng mua và triển khai chúng ra chiến trường. Ngoài ra, GPG đã rút ngắn thời gian xây quân xuống còn một nửa nên tốc độ của trận đấu giờ đây khá nhanh, đây là một trong những lý do khiến những fan trung thành với TA và SC đều tỏ ra không hài lòng.

Bài toán kinh tế và cây công nghệ

Energy (năng lượng) và mass (vật chất) vẫn là 2 nguồn tài nguyên chính cần thiết cho quá trình xây dựng nhà cửa cũng như sản xuất các đơn vị chiến đấu. Tuy nhiên ở SC2, mức độ khó trong việc quản lý kinh tế đã được tinh giản nhiều bằng việc loại bỏ lượng tài nguyên tiêu hao, giúp cho các nhà máy sản xuất hoạt động liên tục để theo kịp nhịp game. Trong khi bạn phải rà soát khắp màn chơi để tìm được những khu mỏ tài nguyên Mass thì các nhà máy cung cấp năng lượng lại có thể được xây dựng ở bất kì đâu tạo điều kiện cho người chơi mua được những đơn vị cấp cao từ rất sớm. Do đó SC2 đã đặt ra một luật lệ

nhỏ nhằm khắc phục tình trạng này, người chơi sẽ không còn được mặc sức tạo ra hàng loạt đơn vị quân mà không phải quan tâm đến lượng tài nguyên còn lại của mình nữa. Khi có ý định xây thêm một công trình hay đào tạo binh lính thì trước hết bạn phải kiểm tra xem số tài nguyên hiện có của mình có đủ để trả chi phí phát sinh hay không.

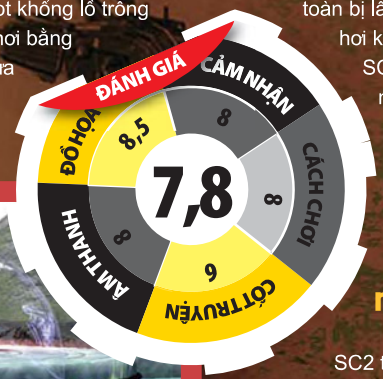
Một trong những thay đổi ảnh hưởng nhiều nhất đến lối chơi của game chính là hệ thống nâng cấp đã được tập trung vào cây công nghệ - Tech Tree thay vì giữ nguyên tính năng phân cấp Tier ở tựa game trước. Người chơi sẽ cần có điểm nghiên cứu (research points) kiếm được thông qua các trận chiến để "mua" những công nghệ, kĩ năng, đặc tính mới nằm trong Tech Tree. Tác dụng của cơ chế này như con dao hai lưỡi. Lợi ở chỗ Tech Tree sẽ giúp người chơi vừa tiến hành nâng cấp đội quân của mình vừa tận dụng được các đơn vị hiện có, không phải sản xuất lại như SC. Bất lợi ở chỗ bạn sẽ hoàn toàn phụ thuộc vào Research Point trong khi số lượng của chúng trong một màn chơi thường không nhiều. Các kĩ năng cũng như tùy chọn nâng cấp được phân bố quá rời rạc khiến không ít lần người chơi lúng túng, dẫn đến tình trạng cho ra một đội quân có độ tinh nhuệ thấp.

Nhìn chung những thay đổi của SC2 vẫn chưa thể làm hài lòng những người yêu thích TA và SC. Đa phần họ cáo buộc nhà phát triển phá hỏng nét tinh túy của dòng game này bằng cách bổ sung nhiều tính năng không phù hợp vào lối chơi, tương tự những gì EA đã làm với seri C&C. Một phần là do SC2 có nhiều lỗi lớn chưa từng xuất hiện ở 2 tựa game trước như cơ chế tìm đường của các đơn vị quân hay gặp trục trặc, AI trong phần chiến dịch quá khù khờ... Nếu bạn là một trong số đó, hãy thử tham gia đấu trường online của game xem sao, biết đâu những trận chiến vui nhộn với bạn bè sẽ làm bạn có cái nhìn khác thoáng hơn đối với SC2.

Hình âm chưa trọn

So với những game cùng thể loại hiện có trên thị trường thì đồ họa của SC2 khá tốt. Còn gì tuyệt vời hơn khi chứng kiến cảnh hàng trăm con robot giao chiến với nhau, chiến trường tràn ngập những tia laser xé ngang màn hình với ánh sáng đầy mê hoặc. Hiệu ứng cháy nổ tuy chưa thật dữ dội nhưng đã hoàn thành tốt công việc của mình, những công trình và các đơn vị binh lính bốc cháy rồi nổ tan tành thành nhiều mảnh vụn nhỏ trông rất thích mắt. Tất cả kết hợp với ngoại cảnh tươi sáng cùng các chi tiết phông nền tạo nên một bức tranh theo phong cách viễn tưởng khá hoành tráng, góp phần giữ chân người chơi ở lại lâu hơn với SC2. Cơ chế phóng to thu nhỏ bản đồ vẫn được duy trì và tiếp tục phát huy tính tiện dụng của nó, tuy nhiên nếu phóng to hết cỡ thì hàng loạt khuyết điểm về đồ họa xuất hiện. Vân phủ bề mặt trở nên hơi thô, vẻ ngoài của các chiến xa hay robot khổng lồ trông như những món đồ chơi bằng nhựa cứng và răng cưa quá nhiều dù đã kích hoạt chế độ đồ họa cao nhất. Có vẻ như không muốn SC2 mang danh "sát thủ phần cứng" như người tiền nhiệm nên nhà phát triển đã chủ động tối ưu hóa khâu đồ họa, vì thế chất lượng phần nhìn có giảm sút đôi chút nhưng bù lại SC2 có thể chạy trơn tru trên một PC tầm trung.

Trái ngược với đồ họa, phần âm thanh lại khiến người nghe khá thất vọng. Nhạc nền đầy khí thế cùng các hiệu ứng âm thanh trên chiến trường sôi động hoàn toàn bị lấn át bởi khâu lồng tiếng hơi kì quặc. Chất âm của SC2 hẳn đã đạt điểm tối đa nếu các nhân viên đảm nhận phần lồng tiếng truyền cảm hơn trong lời thoại của mình. Thật đáng tiếc!



ƯU:
- Đồ họa khá.
- Màn chơi có thiết kế tốt và quy mô lớn.
- Các trận chiến vẫn sôi nổi và máu lửa như xưa.
- Game chạy mượt trên máy cấu hình trung bình.

KHUYẾT:
- Cốt truyện mờ nhạt.
- Độ cân bằng chưa tối ưu.
- Lỗi tìm đường, AI chưa tốt.
- Phần chiến dịch hơi ngắn.

ESRB (Nội dung):
- Bạo lực huyễn mộng

Chưa như mong đợi

Có thể nói cảm nhận về SC2 tốt hay xấu là tùy vào ý kiến chủ quan của người chơi, vậy bạn đã từng "chiến" qua TA, SC chưa? Nếu đây là lần đầu tiên bạn tiếp xúc với SC2 thì có lẽ nó khá hay và vui nhộn, nhưng nếu bạn là một fan trung thành đã từng chứng kiến quá trình dòng game hình thành và phát triển thì sẽ không tránh khỏi cảm giác hụt hẫng khi nhiều giá trị truyền thống của SC đã bị lược bỏ. Trường hợp bạn chuộng sự đơn giản và nhịp game tốc độ nhanh, SC2 có thể đáp ứng đầy đủ. Ngược lại thì hãy quay về với những tựa game trước hoặc chờ một phiên bản mới hoàn thiện hơn.

HOÀNG KHÁNH

NƯỚC PHỔ CHUYỂN MÌNH

Rise of PrussiA

NẾU QUAN TÂM ĐẾN LỊCH SỬ CẬN ĐẠI CHÂU ÂU, BẠN CÓ THỂ THAM GIA VÀO TRÒ CHƠI NÀY ĐỂ CHỨNG KIẾN NHỮNG SỰ KIỆN KHIẾN NƯỚC PHỔ CHUYỂN MÌNH ĐỂ SAU NÀY TRỞ THÀNH NƯỚC ĐỨC NGÀY NAY.

ƯU
» Tính chiến thuật cao
» AI khá tốt

KHUYẾT
» Tính thử thách của chiến dịch ngắn chưa cao

RISE OF PRUSSIA	
PHÁT HÀNH	Paradox Interactive
PHÁT TRIỂN	AGOED
THỂ LOẠI	Chiến l ợc
NGÀY PHÁT HÀNH	09/03/2010
TUỔI (ESRB)	E (Everyone)
HỆ MÁY	PC

Rise of Prussia (RoP) lấy cảm hứng từ cuộc chiến 7 năm (từ năm 1756-1763) ở châu Âu. Khi tham gia vào 3 chiến dịch đầu tiên, bạn sẽ được hướng dẫn từng bước các chức năng di chuyển, quản lý, xây dựng,... Khi đã thành thạo cách điều khiển, bạn sẽ chinh phục châu Âu bằng cách tham gia vào các chiến dịch xuyên suốt thời kì này. Để hoàn thành mỗi chiến dịch này cần phải khoảng hơn 100 lượt ra lệnh, mỗi lần lệnh được điều xuống thì phải mất 1 thời gian nhất định binh lính mới bắt đầu thực thi. Điều này đòi hỏi người chơi cần phải đầu tư một khoảng thời gian đáng kể chinh phục tất cả các vùng đất. Nếu những chiến dịch dài đem đến sự mệt mỏi cho bạn thì RoP đưa ra sự chọn lựa mới với những chiến dịch ngắn ngày theo từng năm. Chiến dịch ngắn này không đòi hỏi quá nhiều thời gian công sức. Bạn có thể hoàn thành từng bước mà không cần bận tâm quá nhiều về quân số, lương thực...và chỉ cần đạt được những mục tiêu nhất định mà game đặt trong các chiến dịch này như là chiếm một ngôi làng hay tiêu diệt một đơn vị quân của đối phương.

Với hệ thống quân sự đa dạng, số lượng tướng lĩnh lên đến hơn 200, RoP đòi hỏi người chơi phải quản lý một khối lượng công việc rất lớn từ cách quản lý các đơn vị quân và khai thác tài nguyên. Tuy nhiên, RoP cũng đã hỗ trợ rất tốt để bạn dễ dàng tập trung vào chiến thuật hơn ví dụ như lương thực của bạn sẽ được tự động tính toán và sử dụng khi bạn thực hiện các chiến dịch. Việc bố trí đội hình đa dạng làm cho khả năng thay đổi chiến thuật biến hoá hơn. Bạn sẽ có cơ hội trải nghiệm chiều sâu chiến thuật mà RoP đem lại. Mục tiêu xuyên suốt game là cố gắng chiếm lấy các thành trì của đối phương. Thành trì là nơi duy nhất cung cấp lương thực, tài nguyên để xây dựng và nuôi dưỡng các cánh quân. Trong những cuộc hành quân xa bạn phải tính toán rất nhiều yếu tố. Ngoài việc cung cấp đầy đủ lương thực, quân trang cho binh lính thì các yếu tố về thời tiết sẽ ảnh hưởng rất lớn đến thành công của toàn chiến dịch. Giả sử khi gặp thời tiết xấu, hành trình kéo dài sẽ làm tiêu tốn rất nhiều lương thực, nó có thể gây thất bại cho toàn bộ chiến dịch nên người chơi phải cận thận trong việc tính toán và điều quân.

Hệ thống danh sách sắp xếp được kế thừa từ Europa Universalis III, người chơi được cung cấp công cụ hỗ trợ cho việc theo dõi và tìm kiếm các tướng lĩnh, các đơn vị quân,...Ngoài ra, với giao diện đơn giản, được hiệu chỉnh đơn giản đến mức tối đa để hỗ trợ cho người chơi dễ dàng quản lý các đơn vị quân. Trên giao diện đầu tiên, bạn sẽ được cung cấp toàn bộ các thông tin về địa hình, thời tiết và sẽ có cái nhìn tổng quát về chiến trường. AI của RoP cũng đã được nâng cấp tốt hơn các bậc đàn anh, người chơi sẽ phải khó khăn khi tấn công các đơn vị quân của đối phương.

Nếu bạn đã từng chơi qua các game của AGEOD hoặc là người hâm mộ của thể loại game chiến thuật thì không nên bỏ qua RoP. Trò chơi thừa hưởng hầu hết những ưu điểm từ các bậc đàn anh, cung cấp một môi trường game thân thiện, âm thanh đặc sắc và khả năng tùy biến về tính chiến thuật. Nói tóm lại, RoP là một game chiến thuật hay và có chiều sâu, rất đáng có mặt trong bộ sưu tập game của bạn.

HÙNG THANH

PHONG CÁCH CHƠI NHẠC MỚI

ĐÁNH GIÁ: 8,6	
NHÂN VẬT	8
CÁCH CHƠI	9
ÂM THANH	7
BẢN ĐỒ	7
CẢM NHẬN	8,5

NẾU TRƯỚC ĐÂY BẠN LÀ NGƯỜI TỪNG MUỐN HỌC VỀ ÂM NHẠC NHƯNG KHÔNG CÓ CƠ HỘI, BAND MASTER SẼ DẪN DẮT BẠN LĨNH NGỘ SỰ THÚ VỊ CỦA MỘT BAN NHẠC THỰC SỰ. BAND MASTER DO CÔNG TY YEDANG ONLINE HÀN QUỐC PHÁT TRIỂN, CHÍNH THỨC RA MẮT GAME THỦ VIỆT VÀO 11H SÁNG NGÀY 23/04/2010.

1 AI CŨNG CÓ THỂ TRỞ THÀNH NHẠC CÔNG

Khi chơi game BandMaster, đầu tiên bạn sẽ có một nhân vật đại diện dễ thương với trang phục, phụ kiện bắt mắt. Bạn sẽ có 6 nhạc cụ cơ bản gồm: **guitar, bass, piano, keyboard, trống và kèn trumpet**. Với mỗi bài hát, bạn có thể chơi piano hay guitar, trống…tùy theo sở thích và sở trường.

Hàng tháng, ngoài việc cập nhật những bộ quần áo thời trang, phụ kiện, nhạc cụ... BandMaster còn cung cấp cho bạn gần 500 bài hát HOT nhất, mới nhất thuộc tất cả các thể loại âm nhạc: POP (K-pop, J-pop, V-pop, US, UK), Rock, Jazz, Classic…bạn tha hồ lướt ngón tay trên những phím đàn ảo.

Với những nút bấm phím đàn tương ứng với các nút bấm trên bàn phím máy vi tính, bạn sẽ lắng nghe tiếng đàn của chính mình, dạo khúc trên nền bài hát yêu thích *(ví dụ: Gee – SNSD, It's you - Super Junior, Fire - 2NE1, Love Song - Bi Rain, Romance, Sonata Ánh Trăng – Beethoven, In the end – LinkinPark…)*

2 THẾ GIỚI CỦA NHỮNG NGƯỜI YÊU ÂM NHẠC

Không chỉ thỏa mãn ước mơ chơi nhạc của bạn, thế giới BandMaster còn cho bạn những không gian sinh hoạt cộng đồng không khác gì thế giới thật: Thành phố, trường học, phòng cá nhân, khu sinh hoạt chung…

THÔNG TIN GAME
TÊN GAME: BandMaster
PHÁT TRIỂN: Yedang Online
PHÁT HÀNH: VTC Online
NGÀY PHÁT HÀNH: 23/04/2010
THỂ LOẠI: Âm nhạc

Khi gặp gỡ bạn bè, kết bạn, biểu diễn… nhân vật trong game của bạn cũng có những biểu cảm sinh động như: xin chào, xin lỗi, đập tay, khóc, reo mừng, ôm hôn… khiến bạn có cảm giác như đang biểu lộ cảm xúc thật của mình.

Trong những không gian sinh hoạt cộng đồng, những khung cảnh cực đẹp (bãi biển trải dài lúc hoàng hôn, quảng trường rộng lớn hay khu phố cổ kính kiểu phương tây…) sẽ khiến bạn siêu lòng, chỉ cần di chuột bạn có thể điều chỉnh góc nhìn để thỏa thích nhìn ngắm cảnh vật trên nhiều góc độ khác nhau.

Là game online nên chức năng bạn bè của BandMaster khá hoàn hảo, bạn sẽ dễ dàng kết bạn, tìm kiếm bạn bè mình trong mục kết nối bạn bè, chat, gửi tin nhắn… Sau khi add nick của bạn bè vào danh sách bạn bè, mỗi khi vào game chỉ cần 1 cú click chuột là biết Friends đang online hoặc đang offline.

3 LẬP BAN NHẠC VỚI CHI PHÍ BẰNG 0 VNĐ?

Không dừng ở đó, BandMaster còn có 1 chế độ quan trọng là "Thành lập Ban nhạc". Bạn và bạn bè dễ dàng tập hợp và lập thành ban nhạc, cũng như các ban nhạc trong thế giới thật, sẽ có trưởng nhóm, quản lý, các thành viên, lương bổng, quyền lợi…Cùng với bạn bè mình, bạn sẽ tham gia trình diễn, hòa tấu hay thi đấu giành phần thưởng với các ban nhạc khác. Với BandMaster thế giới sẽ đơn giản và thú vị hơn khi những người bạn cùng sở thích cách nhau trăm ngàn cây số vẫn có thể cùng nhau chơi đàn, "tám" những chuyện trên trời dưới bể.

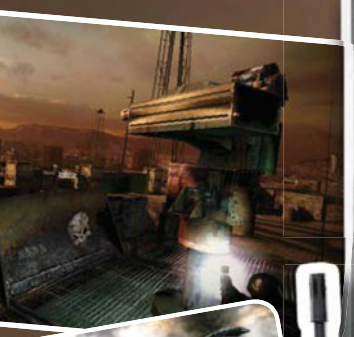
4 THỰC THI NHIỆM VỤ

Không chỉ giải trí, BandMaster còn có hệ thống nhiệm vụ giúp bạn có động lực luyện tập kỹ năng và kiếm tiền mua quần áo, nhạc cụ trong game. Cứ mỗi 5 level, ở các mốc 5, 10, 15… bạn sẽ cần hoàn thành một bài nhiệm vụ thử thách để có thể lên cấp độ tiếp theo. Nhiệm vụ là các bài nhạc và nhạc cụ cố định với điều kiện kèm theo. (Ví dụ: yêu cầu đạt Perfect trong cả bài hát, chiến thắng 3 lần ở chế độ Tính điểm…) Khi hoàn thành, bạn sẽ được lên cấp độ tiếp theo và một phần thưởng từ 200~500 Ben (tiền trong game).

- **11h sáng ngày 23/04/2010, BandMaster chính thức ra mắt** (Không giới hạn người chơi, không reset nhân vật, không cài lại client khi tiến hành Thương mại hóa)
- **Trang chủ game: http://bm.vtc.vn/**
- **Diễn đàn game: http://diendan.zooz.vn/bm**

TÊN GAME: MAG - Cuộc chiến tam cực
THỂ LOẠI: Hành động
PHÁT HÀNH: SCEA
PHÁT TRIỂN: Zipper Interactive
NGÀY PHÁT HÀNH: SCEA
ESRB (TUỔI): T (Teen)
HỆ MÁY: PS3

MAG CUỘC CHIẾN

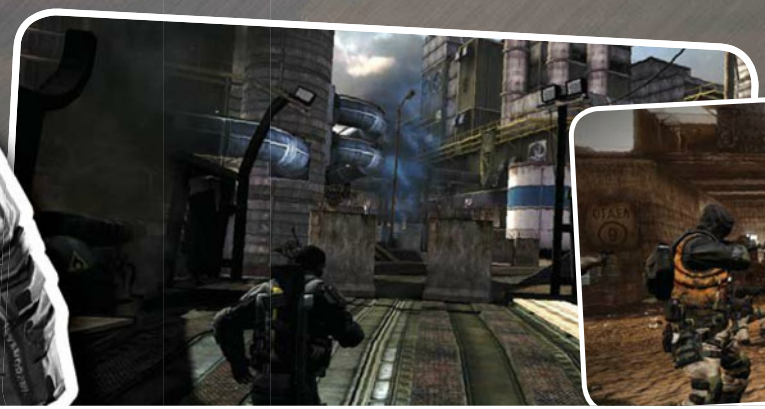


Ngoại trừ điểm vượt trội là số lượng người chơi được hỗ trợ khổng lồ (256) trong cùng một thời điểm,MAG sản phẩm mới nhất đến từ phát triển loạt game SOCOM lừng danh - Zipper Interactive cần phải cập nhật thêm nhiều tính năng mới và chỉnh sửa một số điểm bất cập mới có thể cạnh tranh được với các game chơi mạng ăn khách hiện nay như Battlefield Bad Company 2, Call of Duty: Modern Warfare 2...

Được giới thiệu tại hội chợ E3 2008, MAG sớm thu hút được sự quan tâm của các game thủ yêu thích game hành động mạng và giới truyền thông việc đảm nhận tựa game này chính là hãng phát triển Zipper Interactive, nơi rất thành công với loạt game hành động chơi đơn/mạng SOCOM US Navy SEALs (SUNS). Để tập trung nhân sự cho dự án nhiều tham vọng này, hãng phát triển có trụ sở chính đặt tại Redmon, Washington buộc phải nhường việc phát triển các phiên bản phụ của SUNS cho Slant Six Games. Với khoảng thời gian không nhỏ để phát triển liệu, MAG sẽ trở thành chuẩn mực mới cho thể loại game hành động mạng trên console như SUNS đã làm được trước đây? Chúng ta hãy cùng tìm hiểu!

SHADOW WAR: CUỘC CHIẾN TAM CỰC

Lấy bối cảnh giả tưởng, MAG đưa người chơi đến năm 2025, thời điểm mà hiệp ước "Millennium Accord" – được thống nhất giữa các quốc gia trên toàn thế giới nhằm bảo đảm và giữ vững nền hòa bình toàn cầu có hiệu lực. Theo hiệp ước này, tất cả các quốc gia trên thế giới đều không được phép đưa quân đội rời khỏi đường biên giới riêng của mình với bất kỳ lý do hay mục đích nào.



TAM CỰC

Hiệu lực của hiệp ước "Millennium Accord" đã tạo cơ hội, điều kiện cho các công ty quân sự tư nhân hình thành. Với hai ưu điểm chính là chi phí đầu tư rẻ, được phép làm việc cho bất kỳ quốc gia hay tổ chức nào, các công ty quân sự tư nhân phát triển ngày một rầm rộ, ồ ạt. Theo thời gian, các công ty lớn dần thâu tóm các công ty nhỏ hoặc sát nhập với nhau để tạo thành liên minh vững mạnh. Sau nhiều đợt sát nhập, các công ty quân sự tư nhân trên toàn cầu giờ đây được chi phối bởi ba công ty lớn là Raven, Valor và S.V.E.R. Tranh chấp các hợp đồng quân sự và nhiều quyền lợi riêng đã khiến ba công ty này đối đầu nhau và chiến tranh là điều khó tránh khỏi…

CHIẾN TRƯỜNG RỘNG LỚN

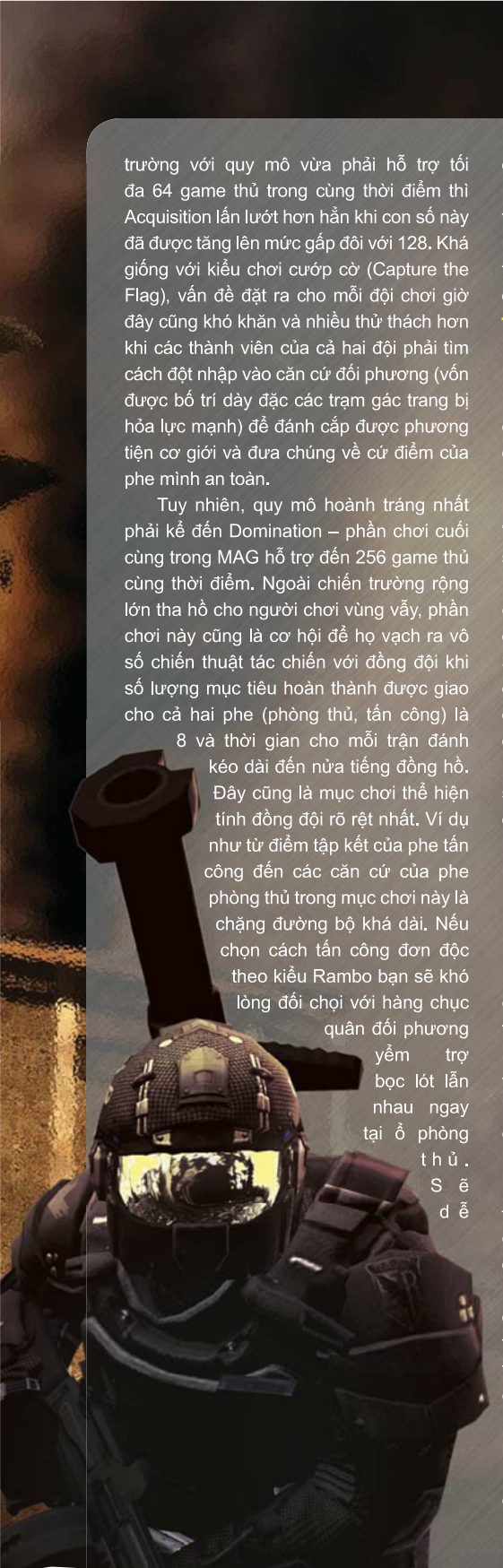
Trước khi tham gia cuộc chiến "vô tiền khoáng hậu" này, bạn phải lựa chọn công ty quân sự tư nhân mà mình sẽ đầu quân bao gồm Raven, Valor, S.V.E.R. Tùy thuộc vào phe phái tham gia, bạn sẽ có phục trang cũng như trang bị hoàn toàn khác nhau. Tuy nhiên, theo nhà sản xuất để bảo đảm tính công bằng, những trang bị hay phục trang này chỉ khác nhau về hình dạng bên ngoài để khi bước vào chiến trường các chiến sĩ ở các bên tham chiến có thể dễ dàng nhận dạng quân địch và quân ta. Những yếu tố còn lại như hỏa lực, khả năng chống đỡ của giáp trụ.. sẽ được tiết chế hợp lý nhằm bảo đảm sự cân bằng ở cả ba phe.

Một khi đã hoàn thành xong thủ tục đăng ký, người chơi sẽ tự do tham gia vào một trong bốn chiến trường chính. Đầu tiên là Suppression vốn là cuộc tập trận giả dành cho tất cả các chiến sĩ thuộc cùng một phe với cách thức tiến hành tương tự kiểu chơi Team Deathmatch (rất phổ biến trong các game hành động chơi mạng) với mục tiêu đặt ra là phối hợp cùng đồng đội của mình triệt hạ quân đội bạn càng nhanh càng tốt trước khi họ thực hiện công việc tương tự. Sabotage chiến trường thực sự đầu tiên mà người chơi tham gia (lúc này việc tranh chấp sẽ diễn ra giữa quân đội của các phe với nhau) lại có nhiều nét giống với kiểu chơi Assault (Unreal Tournament 2004). Game lúc này sẽ phân thành hai đội là phòng thủ và tấn công ứng với hai phe tham chiến. Nhiệm vụ đặt ra cho phe tấn công là giành quyền kiểm soát hai trạm gác quan trọng trên bản đồ trước khi tiến hành đặt bom phá hủy được trung tâm điều khiển (Data Center) của phe phòng thủ trước thời gian quy định.

Nếu như cả Suppression và Sabotage chỉ diễn ra ở chiến

trường với quy mô vừa phải hỗ trợ tối đa 64 game thủ trong cùng thời điểm thì Acquisition lấn lướt hơn hẳn khi con số này đã được tăng lên mức gấp đôi với 128. Khá giống với kiểu chơi cướp cờ (Capture the Flag), vấn đề đặt ra cho mỗi đội chơi giờ đây cũng khó khăn và nhiều thử thách hơn khi các thành viên của cả hai đội phải tìm cách đột nhập vào căn cứ đối phương (vốn được bố trí dày đặc các trạm gác trang bị hỏa lực mạnh) để đánh cắp được phương tiện cơ giới và đưa chúng về cứ điểm của phe mình an toàn.

Tuy nhiên, quy mô hoành tráng nhất phải kể đến Domination – phần chơi cuối cùng trong MAG hỗ trợ đến 256 game thủ cùng thời điểm. Ngoài chiến trường rộng lớn tha hồ cho người chơi vùng vẫy, phần chơi này cũng là cơ hội để họ vạch ra vô số chiến thuật tác chiến với đồng đội khi số lượng mục tiêu hoàn thành được giao cho cả hai phe (phòng thủ, tấn công) là 8 và thời gian cho mỗi trận đánh kéo dài đến nửa tiếng đồng hồ. Đây cũng là mục chơi thể hiện tính đồng đội rõ rệt nhất. Ví dụ như từ điểm tập kết của phe tấn công đến các căn cứ của phe phòng thủ trong mục chơi này là chặng đường bộ khá dài. Nếu chọn cách tấn công đơn độc theo kiểu Rambo bạn sẽ khó lòng đối chọi với hàng chục quân đối phương yểm trợ bọc lót lẫn nhau ngay tại ổ phòng thủ. Sẽ dễ dàng hơn nếu bạn chờ cơ hội củng cố lực lượng sau đó phối hợp cùng đồng đội để tổ chức những đợt tấn công bất ngờ từ nhiều phía, khiến quân đối phương lúng túng hay buộc phải dàn mỏng lực lượng để bảo vệ các cứ điểm.



ĐÁNG KHEN VÀ ĐÁNG CHÊ

MAG có hệ thống tính điểm thưởng khá thú vị. Theo đó ứng với mỗi quân đối phương triệt hạ được, người chơi sẽ nhận được 5 điểm kinh nghiệm. Con số này sẽ được nhân đôi nếu như người chơi thực hiện thao tác cứu sống đối phương. Ngoài ra, để bù đắp phần nào cho trường hợp bị "cướp mồi" nếu làm tiêu hao được lượng sức khỏe của đối phương kha khá trước khi "lên dĩa" hoặc hồi phục được sức khỏe cho đồng đội, người chơi vẫn nhận được điểm thưởng nhất định (dao động từ 1 đến 3). Bên cạnh đó, nếu triệt hạ được nhiều đối phương, cứu sống được nhiều đồng đội cùng lúc bạn cũng được hưởng lượng điểm thưởng rất dồi dào.

Lượng điểm kinh nghiệm kiếm được sẽ giúp người chơi "thăng hàm" và học hỏi được nhiều kĩ năng mới. Điểm hấp dẫn của MAG là người chơi không phải lựa chọn lớp nhân vật (quân y, lính bắn tỉa…) mà được phép chắt lọc lựa chọn bất kỳ kỹ năng nào mà mình yêu thích miễn thỏa mãn được lượng điểm Skill Point (cung cấp sau mỗi lần lên cấp) để học chúng. Lẽ này, người chơi có thể tùy biến nhân vật của mình rất tự do, phóng khoáng ví dụ như việc kết hợp kỹ năng cứu sống của nhân vật lớp quân y với tốc độ nạp đạn nhanh của lớp quân biệt kích. Một khi đã "thăng hàm" và có thành tích chiến đấu ấn tượng bạn có thể tự tiến cử mình vào vị trí Đội Trưởng Tiểu Đội (Squad Leader) hoặc cao hơn là Đội Trưởng Trung Đội (Platoon Leader) để nhận được những quyền lợi đặc biệt như gọi pháo yểm trợ, chủ động thời gian respawn.

Do hỗ trợ số lượng người chơi đông đảo và có đến ba phe phái để người chơi tùy chọn nên MAG có những điều chỉnh tương đối khác so với hầu hết các game chơi mạng hiện nay. Đầu tiên là game không cho phép người chơi tự tạo server riêng mà thay vào đó họ chỉ được phép lựa chọn kiểu chơi yêu thích ngay từ menu chính, sau đó máy sẽ tiến hành tự động phân tích và ghép họ với các bạn chơi khác. Do chỉ có thể tiến hành tối đa là hai phe tham chiến trong một chiến trường nên khi tiến hành tạo màn chơi (ngoài Suppression) game chỉ ưu tiên cho những phe có lượng người chơi đang online đông nhất. Mặt khác, để tạo tính cạnh tranh những phe giành được chiến thắng nhiều nhất sẽ ký hợp đồng quân sự với một số quốc gia và điều này sẽ giúp tất cả các thành viên của phe đó được hưởng một số lợi thế nhất định.

Có thể nói MAG có khá nhiều ý tưởng hay, đáng tiếc là cách thực hiện vẫn chưa trọn vẹn khi mà vũ khí trang bị cho cả ba phe tham chiến chưa được cân bằng. Cụ thể là lượng người tham gia phe S.V.E.R bao giờ cũng đông và áp đảo hơn hẳn, do phe này được trang bị hỏa lực trội hơn nhiều so với hai phe còn lại. Lượng người tham gia đông kéo theo hệ quả mà có lẽ Zipper Interactive ít ngờ nhất là các thành viên của phe S.V.E.R sẽ có cơ hội cọ xát nhiều và thăng cấp nhanh hơn thay vì bỏ thời gian chờ đợi so với các thành viên phe Raven và Valor. Đó là chưa kể game vẫn còn khá nhiều "điểm trừ" như nhân vật bạn điều khiển thi thoảng bị trôi tuột ra khỏi chiến trường hoặc không thể respawn và chỉ còn cách duy nhất là thoát và nạp game lại từ đầu. Chính những "hạt sạn" này đã ngăn cản MAG trở thành "hit" lớn như kỳ vọng của nhiều fan hâm mộ.

ÂM VƯỢT XA HÌNH

Để có thể mô phỏng được chiến trường rộng lớn, khốc liệt hàng trăm người tham gia cùng một thời điểm MAG buộc phải hy sinh khá nhiều cho phần hình ảnh. Kết quả là từ mô hình nhân vật lẫn cảnh quan môi trường đến các hiệu ứng bom giật, cháy nổ đều có độ chi tiết ở mức trung bình chứ không lộng lẫy, khiến người chơi bị choáng ngợp như các game hành động chơi mạng khác như Battlefield Bad Company 2, Call of Duty: Modern Warfare 2. May mắn là chất lượng của phần âm thanh mô phỏng và hiệu ứng nhạc nền được tái hiện khá tốt với chất âm trung thực, tiết tấu dồn dập khiến người chơi luôn cảm thấy chộn rộn, phấn khích mỗi khi nhập cuộc.

Mặc dù thu hút và duy trì được số lượng người chơi đông đảo ngay từ khi phát hành đến nay, nhưng không thể phủ nhận màn trình diễn thiếu thuyết phục của MAG đã đi ngược lại kỳ vọng của các fan hâm mộ. Hy vọng trong tương lai gần Zipper Interactive sẽ sớm có nhiều bản cập nhật mới cho sản phẩm của mình để giữ chân các game thủ được lâu hơn.

THANH THẢO

ƯU	KHUYẾT	ESPR (Nội dung)
» Hỗ trợ số lượng lớn người tham gia trong cùng một thời điểm. » Âm thanh mô phỏng và hiệu ứng nhạc nền được đầu tư kỹ. » Hệ thống nâng cấp hấp dẫn.	» Nhiều lỗi phát sinh trong quá trình chơi. » Hỏa lực của ba phe chưa được cân bằng.	» Máu. » Ngôn từ bất kính nhẹ. » Bạo lực.

GOD OF WAR III	
PHÁT HÀNH	
Sony Computer Entertainment	
PHÁT TRIỂN	
Santa Monica	
THỂ LOẠI	
Hành Động/Phiêu Lưu	
NGÀY PHÁT HÀNH	16/03/2010
ESRB (TUỔI)	Mature

NGÀY TÀN CỦA OLYMPUS

Tuy chỉ mới tháng 3 nhưng trận chiến cuối cùng của Chiến thần Kratos đã nổ phát súng khai hỏa cho cuộc đua tranh giành danh hiệu Game Of The Year năm nay.

Đỉnh Olympus từ ngàn xưa đã là nơi thần Zeus quyền uy cùng các vị thần bất tử khác ngự trị. Dù đã trải qua nhiều trận chiến kinh thiên động địa, nhất là giữa các vị thần và Titan nhưng Olympus vẫn đứng vững như là sự khẳng định chắc chắn cho quyền lực tối thượng không gì lay chuyển nổi của Zeus. Tuy nhiên vẫn có kẻ dám đứng dậy thách thức thế lực này và đó không ai khác hơn là Chiến thần Kratos, vị á thần mang dòng máu của Zeus trong huyết quản. Chương cuối của câu chuyện thần thoại do Sony tạo ra đã được khơi mào trong siêu phẩm mới nhất God of War III (GoW3) dành riêng cho máy PS3. Tiếp nối các diễn biến xảy ra ở phần kết thúc của GoW II, trong GoW3 Kratos kết hợp với các Titan tiến hành cuộc tấn công để lật đổ thần Zeus. Máu lửa chiến tranh lại bùng nổ trên đỉnh Olympus linh thiêng.

Xứng danh chiến thần

Chiến thần vẫn là Chiến thần! Sự trở lại của Kratos trong GoW3 cho thấy hình ảnh cuồng nộ và ngạo nghễ thậm chí có phần còn nhỉnh hơn cả ở những phiên bản trước cùng với mức độ khốc liệt trong các pha hành động được đẩy lên đến tột cùng. Thật xấu số khi trở thành kẻ ngáng đường Chiến thần bởi cơn lốc cuồng nộ mang tên Kratos sẽ không hề ngần ngại cuốn phăng mọi chướng ngại trên đường đi, cho dù đó là nhân ngưu Minotaur, anh hùng với sức mạnh vô địch Hercules, các Titan khổng lồ hay cả thần Zeus tối cao. Tất cả đều ngã gục thảm hại dưới chân cỗ máy cuồng loạn và vô cảm này, chỉ trừ một ngoại lệ duy nhất là nữ thần Aphrodite, đây có thể là một sự ưu ái đặc biệt dành cho cái đẹp chăng?

Vũ khí chính của Kratos trong GoW3 gồm có cặp song đao Blades of Exile, móc câu hồn Claws of Hades, lôi tiên Nemesis Whip và cặp thiết sư thủ Nemean Cestus. Không giống như các phiên bản

trước, ở GoW3 phép thuật mà người chơi có thể sử dụng phụ thuộc vào vũ khí đang trang bị. Cặp Blades of Exile chứa đựng phép thuật Army of Sparta cho phép triệu hồi các chiến binh Sparta tạo thành bức tường phòng thủ vững chắc đẩy lùi các đối thủ ra xa. Claws of Hades mang quyền năng Soul Summon có thể triệu hồi linh hồn của các thần thú để trợ

chiến cùng người chơi. Tuyệt chiêu sư tử hống Nemean Roar từ cặp Nemean Cestus tạo nên những làn sóng chấn động ném tung mọi đối thủ và Nemesis Whip với chiêu Nemesis Rage xuất ra những quả cầu điện làm tê liệt và gây sát thương lên những ai trúng phải. Trong số các vũ khí trên thì Blades of Exile, Claws of Hades và Nemesis Whip có tính chất tương đối giống nhau, chỉ có Nemean Cestus theo lối đánh cận chiến khác biệt nhưng lại đóng vai trò quan trọng bởi một số đối thủ chỉ có thể bị hạ gục bằng chính vũ khí này. Việc thay đổi qua lại giữa các vũ khí được gán cho các phím định hướng D-pad nên thao tác dễ dàng, kể cả khi đang lâm chiến. Đây chính là tính năng mạnh mẽ giúp bạn có thể tùy nghi sáng tạo ra nhiều chuỗi đòn liên hoàn kết hợp từ nhiều loại vũ khí khác nhau, điều mà trong các phiên bản trước đây người chơi ao ước nhưng vẫn chưa làm được. Một nét khác biệt nữa là thanh kiếm Blade of Olympus không còn được sử dụng như là một thứ vũ khí thông thường nữa mà chỉ khi kích hoạt trạng thái The Rage of Sparta, người chơi mới có thể sử dụng thanh kiếm này để tung ra những đòn đánh vô cùng mạnh mẽ, dĩ nhiên là chỉ trong khoảng thời gian ngắn mà thôi.

Tăng thêm sức mạnh chiến đấu cho Kratos là những vũ khí hỗ trợ vừa có công dụng trong chiến đấu vừa dùng để giải quyết các câu đố trong game. Đây cũng là những giá trị cộng thêm giúp cho GoW3 trở thành phiên bản độc đáo và phong phú nhất khi so sánh với các phiên bản trước trong seri, thậm chí tiến một bước xa hơn về đẳng cấp đối với nhiều tựa game cùng thể loại khác. Cây cung Bow of Apollo vừa dùng tấn công từ xa vừa có khả năng bắn ra những mũi tên lửa đốt cháy các nhánh cây cản đường. Head of Helios soi sáng các đường hầm tăm tối đồng thời làm lóa mắt gây choáng các đối thủ. Và cuối cùng là Boots of Hermes giúp tăng tốc di chuyển và chạy qua các vách tường dựng đứng để đến các vị trí trên cao. Để có thể sử dụng các vũ khí hỗ trợ này game thêm vào thanh chỉ số đồ dùng (item) bên cạnh 2 thanh chỉ số sức khỏe (health) và năng lượng phép (magic) quen thuộc. Chỉ số item sẽ giảm dần khi bạn sử dụng vũ khí phụ trợ và tự động phục hồi khi ngừng sử dụng. Ngoài ra các phép thuật quen thuộc như bộ lông cừu vàng Golden Fleece, đôi cánh Icarus Wings, báu vật Poseidon's Trident được giữ lại từ phiên bản trước với công dụng như cũ. Tất cả phối hợp với các quyền năng ở trên để cho ra đời một Kratos đầy quyền uy, người ban phát "chiếc vé về thế giới bên kia" cho mọi đối thủ thông qua vũ điệu đẹp như mơ nhưng cuồng nộ đến độ khủng khiếp của mình.

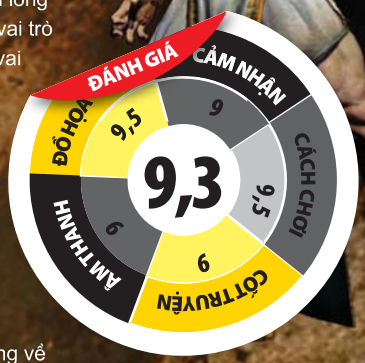
Ở phía đối diện, các đối thủ của Kratos cũng không kém cạnh gì khi hung tợn và đông đảo hơn các phiên bản trước nhiều lần. Sức mạnh vượt trội của máy PS3 đã đẩy số lượng đối thủ tối đa xuất hiện cùng lúc lên đến con số 50 tên, hơn nhiều so với chỉ tối đa 16 như các phiên bản trước. Do đó việc phải đương đầu với vài tên Cyclops đi chung nhân mã Centaur, chó ba đầu Cerberus, cùng với hàng tá tên lính nhãi nhép là việc mà bạn nên hình dung sẵn trong đầu trước khi hòa mình vào GoW3. Không chỉ có thế, các vị thần đối thủ của Kratos, nhất là bộ ba vương thần Zeus – Hades – Poisedon, sẽ đem đến những trận đấu long trời lở đất trở thành những khoảng khắc kinh điển sống mãi trong lòng mọi người.

Dù rất hấp dẫn nhưng tiếc rằng thời lượng chơi của GoW3 hơi ngắn, một người chơi bình thường có thể hoàn thành game chỉ trong khoảng 8-9 tiếng. Yếu tố hành động cũng lấn át phiêu lưu khi các câu đố trong game không khó và các màn chạy nhảy không có nhiều đất dụng võ. Có lẽ GoW3 cũng nên nhìn xuống và học hỏi một số tựa game tuy mang tiếng "nhái" theo mình nhưng lại có những ý tưởng đặc sắc, điển hình như Darksiders đã khéo léo cân bằng giữa 2 yếu tố hành động/phiêu lưu bằng những màn chơi thiết kế rất có chiều sâu. Tuy vậy nhưng với nhiều độ khó khác nhau, GoW3 vẫn có giá trị chơi lại rất cao và cung cấp được cho các fan hâm mộ khoảng thời gian giải trí vừa đủ để khám phá những thứ còn ẩn giấu trên chặng đường tiến đến đỉnh Olympus. Ngoài ra còn có phần chơi Challenge of Olympus và Combat Arena mà bạn có thể khám phá thêm ngoài phần chơi chính.

Sức mạnh của chiến mã

Dù được đánh giá là mạnh hơn hẳn các máy chơi game console cùng thế hệ nhưng vào những năm đầu tiên, chiếc máy PS3 vẫn chưa được khai thác đúng mức. Những năm gần đây, "ngựa chứng" PS3 đã bắt đầu được các nhà phát triển game thuần phục và khai thác tối đa sức mạnh để đem lại những màn trình diễn ngoạn mục nhất. Những tựa game độc quyền đình đám nhất dành cho hệ máy này thời gian qua đều để lại những ấn tượng đặc biệt về mặt đồ họa, điển hình là Uncharted 2: Among Thieves đẹp mắt và đậm chất điện ảnh đã đặt ra những chuẩn mực mới cho thế giới game. GoW3 cũng không hổ danh là một tựa game đỉnh trên chiếc máy này khi đem đến những khung hình diễn tả chân thật nhất sự khốc liệt và hoành tráng trong trận chiến giữa các vị thần. Santa Monica đã rất sáng tạo khi sử dụng một thủ pháp khác lạ để tạo ra được hiệu ứng đặc biệt ấn tượng. Trong phân đoạn chiến đấu với thủy quái Leviathan khi Kratos đang đứng trên cơ thể khổng lồ của nữ thần đất Gaia, góc nhìn của game được kéo ra rất xa khiến cho Kratos chỉ còn "bé tẹo" nhưng người chơi vẫn có thể quan sát được rõ ràng mọi diễn biến và vẫn tiếp tục chiến đấu như thường. Kiểu thiết kế góc nhìn này đem đến cho người chơi cảm giác choáng ngợp bởi sự hoành tráng của trận chiến đồng thời phô diễn được sức mạnh đáng nể của máy PS3. Thậm chí các trận chiến trên mình các Titan đem đến cho người chơi những cảm nhận như thật khi mặt đất dưới chân Kratos nghiêng ngã theo từng bước chân di chuyển của những "tòa tháp" chọc trời này. Xuyên suốt game, vẫn còn nhiều trường đoạn như vậy xảy ra như trong trận chiến với Titan Cronos mà Kratos chỉ bé bằng cái móng tay hay lúc đang phiêu lưu trong mê cung Labyrinth khổng lồ, tất cả đều đem lại những cảm giác cực kì thú vị nhưng tốc độ khung hình vẫn trôi đi rất mượt mà. Đầy thuyết phục ở cả mặt hiệu ứng lẫn tính nghệ thuật, có lẽ việc khẳng định GoW3 sẽ đạt được những giải đồ họa xuất sắc nhất năm cũng không là quá sớm dù năm 2010 chưa qua được một nửa.

Ở phần âm thanh, đội ngũ diễn viên lồng tiếng quen thuộc như Linda Hunt trong vai trò người dẫn truyện hay TC Carson nhập vai Chiến thần Kratos đã giúp game có được chất lượng đỉnh cao như truyền thống. Các đoạn nhạc nền không thể chê vào đâu được cũng góp phần tôn vinh game và khiến mọi người càng chơi càng ngất ngây với từng nốt nhạc. Hình tuyệt mà âm cũng hay, quả thật một khi ngựa chứng đã được thuần hóa thì chiếc máy PS3 cũng như chiến mã Ferrari trên đường đua F1, băng băng về đích bất chấp mọi đối thủ.



Kết thúc cho khởi đầu mới

Khi tấm màn của GoW3 hạ xuống đồng nghĩa với dấu chấm hết cho phần cốt truyện liên quan đến Chiến thần Kratos. Một siêu phẩm đúng nghĩa khép lại thiên anh hùng ca của sự cuồng nộ và nó xứng đáng với mọi lời khen tặng dù rằng vẫn có một số ý kiến chưa hoàn toàn đồng tình với cái kết có phần "lửng lơ" trong game. Tuy nhiên cũng như Sony đã công bố, GoW3 chưa phải là phiên bản cuối cùng của xê ri game này. Có lẽ nó đóng vai trò kẻ quét dọn những tàn tích liên quan đến thần thoại Hy Lạp mà Sony đã vay mượn khi phát triển những phiên bản đầu để chuẩn bị mở ra một khởi đầu mới, một câu chuyện thần thoại mới mà Sony có thể thỏa sức sáng tạo khi không bị gò bó vào bất cứ khuôn phép nào. Hãy chờ xem bạn nhé!

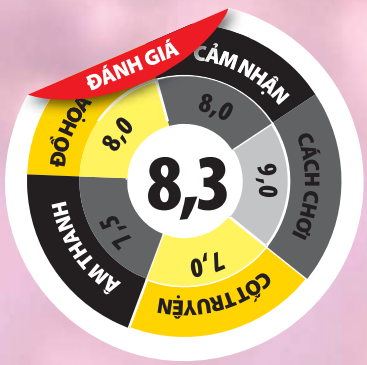
XUÂN QUANG

ƯU:
- Vũ khí và chiêu thức phong phú.
- Các trận chiến đầy tính thử thách và ấn tượng.
- Đồ họa xuất sắc ở cả hiệu ứng lẫn nghệ thuật .

KHUYẾT:
- Thời lượng game ngắn.
- Yếu tố hành động và phiêu lưu còn chưa cân bằng.

ESRB (Nội Dung):
- Máu và đâm chém; Bạo lực căng thẳng; Khỏa thân; Ngôn từ thiếu văn hóa; Nội dung tình dục mạnh

PHÁT HÀNH: W!Games | PHÁT TRIỂN: W!Games | THỂ LOẠI: Chiến Thuật | HỆ MÁY: PS3, X360 | NGÀY PHÁT HÀNH: 25/02/2010 | ESRB (TUỔI): Everyone



ƯU
- Lối chơi độc đáo.
- Tính chiến thuật và thử thách cao.

KHUYẾT
- Cơ chế điều khiển phức tạp.

ESRB (Nội dung)
- Bạo lực huyễn mộng nhẹ.

TRẬN CHIẾN VÙNG ĐẤT LỞ

Dù là thành viên gạo cội trong đại gia đình game chiến thuật nhưng thể loại chiến thuật theo lượt đang gặp nhiều khó khăn để tạo nên dấu ấn của mình ở thời điểm hiện tại. Các ý tưởng đã được khai thác triệt để đến độ mỗi khi một tựa game mới ra mắt, bạn sẽ dễ dàng nhận ra một ít yếu tố "vay mượn" từ thương hiệu này, vài yếu tố "học hỏi" từ tựa game kia. Điều này khiến cả các hãng game mất đi động lực phát triển lẫn các game thủ mất đi sự hứng thú, dẫn đến số đầu game thể loại này ngày càng ít đi. Tuy nhiên cũng có những ngoại lệ như tựa game Greed Corp (GC) đem đến cho người chơi những trải nghiệm mới lạ qua cách chơi của mình.

Lấy thế giới Mistbound làm bối cảnh, GC đưa người chơi đến với những trận chiến kỳ lạ tại vùng đất lở. Chiến trường trong GC được thiết kế theo dạng bản đồ lưới (grid) lục lăng, với tối đa 4 phe tham chiến. Tuy là một game chiến thuật theo lượt nhưng ở mỗi lượt đi người chơi bị giới hạn trong khoảng thời gian tối đa chỉ là 1 phút. Điều này một phần bắt nguồn từ việc ngoài phần chơi đơn theo chiến dịch, GC còn hỗ trợ phần chơi mạng đến 4 người chơi nên phải tránh trường hợp người khác phải chờ quá lâu. Mặt khác nó cũng khiến người chơi phải suy nghĩ và hành động nhanh hơn dẫn đến tốc độ game khá cao, tránh được sự nhàm chán bởi diễn tiến game khá chậm như các game chiến thuật theo lượt khác.

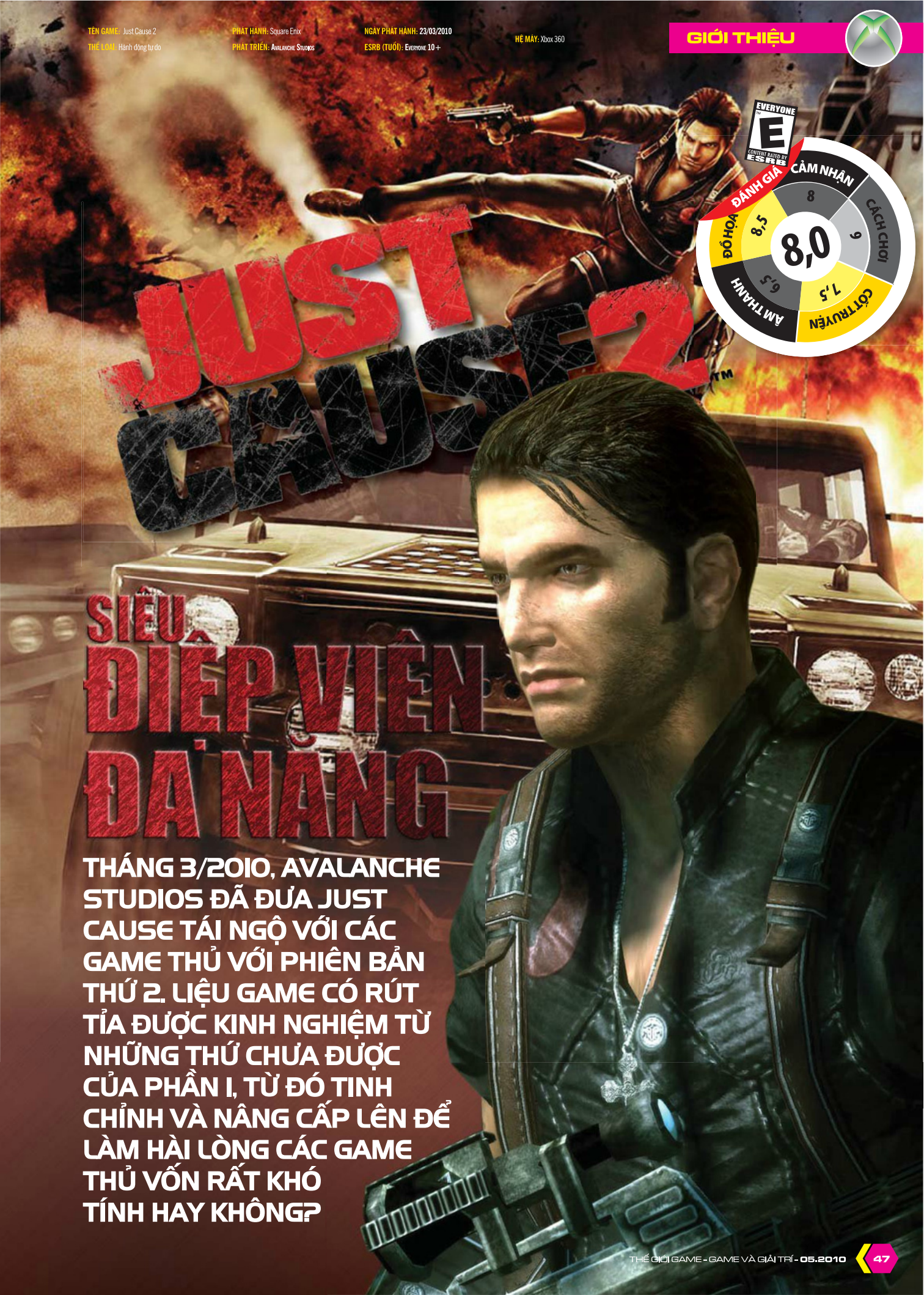
Câu phương châm cần thuộc nằm lòng là: "Kẻ đứng vững trên đôi chân mình là người chiến thắng". Thật vậy, mỗi hành động của người chơi đều có thể tác động đến lãnh địa của mình, khiến nó lún dần và sau đó sụp đổ hoàn toàn dẫn đến thua trận. Ví dụ như các công trình khai thác tuy đem lại cho bạn tài nguyên để xây dựng các đơn vị khác, nhưng lại khiến vùng đất của bạn sụp đổ chỉ sau vài lượt đi. Có được chiến thuật cân bằng hợp lý giữa việc khai thác và duy trì sự vững chắc cho vùng đất của mình là chìa khóa để dẫn đến chiến thắng trong GC.

Các đơn vị quân trong GC không nhiều, ngoài công trình khai thác Harvester và trại lính Armory người chơi chỉ có thêm lính bộ binh Walker, pháo Cannon, và máy bay Carrier. Tuy nhiên lối chơi mở của game khiến người chơi có thể lựa chọn nhiều phương án tác chiến khác nhau dựa trên các đơn vị quân này. Bạn có thể xây dựng thật nhiều Walker và xua quân sang tấn công, hoặc phòng thủ vững chắc và nã pháo từ xa để phá hủy vùng đất đối phương. Một số tay lém lỉnh có thể bất ngờ dùng máy bay đổ bộ lính lên phần đất đối phương và xây dựng một Harvester dẫn đến cả vùng đất của đối phương sụp đổ. Do đó tính chiến thuật và thử thách rất cao, nhất là trong những trận chiến mạng giữa nhiều người chơi với nhau.

Tuy chỉ là một game nhỏ có thể tải về từ dịch vụ PSN nhưng chất lượng hình ảnh và âm thanh của GC khá tốt so với những game cùng loại. GC đem lại được những trải nghiệm mới mẻ qua những tính năng độc đáo của mình, điều mà không nhiều game chiến thuật theo lượt làm được ở thời điểm này. Điều này khiến GC trở thành một lựa chọn sáng giá, nhất là khi game được phân phối với giá khá rẻ

NGUYÊN QUÂN

TÊN GAME: Just Cause 2
THỂ LOẠI: Hành động tự do
PHÁT HÀNH: Square Enix
PHÁT TRIỂN: Avalanche Studios
NGÀY PHÁT HÀNH: 23/03/2010
ESRB (TUỔI): Everyone 10+
HỆ MÁY: Xbox 360



JUST CAUSE 2

SIÊU ĐIỆP VIÊN ĐA NĂNG

THÁNG 3/2010, AVALANCHE STUDIOS ĐÃ ĐƯA JUST CAUSE TÁI NGỘ VỚI CÁC GAME THỦ VỚI PHIÊN BẢN THỨ 2. LIỆU GAME CÓ RÚT TỈA ĐƯỢC KINH NGHIỆM TỪ NHỮNG THỨ CHƯA ĐƯỢC CỦA PHẦN I, TỪ ĐÓ TINH CHỈNH VÀ NÂNG CẤP LÊN ĐỂ LÀM HÀI LÒNG CÁC GAME THỦ VỐN RẤT KHÓ TÍNH HAY KHÔNG?

Trò chơi hành động Just Cause của hãng phát triển Thụy Điển Avalanche Studios ra đời năm 2006 đã được giới game thủ xếp vào nhóm các game "ăn theo Grand Theft Auto" do lối chơi hành động tự do khá giống với loạt game nổi tiếng này. Game nhận được những lời khen chê lẫn lộn khi có lối chơi khá nông cạn và ít lôi cuốn. Tuy nhiên, Just Cause cũng để lại "tiếng thơm" nhất định khi trở thành game có thế giới rộng lớn nhất: đến hơn 1000 km², được kỷ lục Guinness ghi nhận.

ĐIỆP VỤ TRÊN ĐẢO NHIỆT ĐỚI

Just Cause 2 (JC2) vẫn tiếp tục kể về nhân vật chính Rico Rodriguez, điệp viên thượng thặng của tổ chức The Agency. Nếu phần 1 diễn ra tại khu vực Ca-ri-bê thuộc châu Mỹ, thì JC2 đưa chúng ta đi nửa vòng Trái đất sang khu vực Đông Nam Á. Tại đây tồn tại một đảo quốc tưởng tượng mang tên Panau. Hòn đảo này sau khi trải qua khủng hoảng, đã nằm trong tay nhà độc tài Pandak "Baby" Panay. Rico được The Agency bí mật đưa đến đảo quốc này để thực hiện 2 nhiệm vụ: lật đổ chế độ quân phiệt của Panay, cũng như truy tìm tung tích thủ trưởng cũ của mình là Tom Sheldon, đột nhiên mất tích bí ẩn tại Panau và The Agency lo ngại ông này đã quay lưng lại với tổ chức.

Với phong cách vẫn trung thành theo lối chơi của dạng game hành động tự do, bạn được tự do hành động tại quần đảo Panau rộng lớn. Game được dẫn dắt thông qua hệ thống nhiệm vụ chính tuyến do The Agency giao cho Rico. Bên cạnh đó, để tiện bề hoạt động, Rico phải tiếp cận và bang giao với 3 tổ chức phiến quân ở Panau đang tìm cách chống lại thế lực độc tài của Panay là Roaches, Reapers và Ular Boys. Bạn sẽ được các tổ chức này giao các loại nhiệm vụ để thực hiện, hay cùng với quân của họ tham gia vào các trận đánh chiếm đóng các cứ điểm của quân chính phủ. Thực hiện thành công những nhiệm vụ này, bạn sẽ giúp các nhóm phiến quân mở rộng tầm ảnh hưởng của họ, đổi lại bạn sẽ nhận được sự trợ giúp của họ và có được nhiều khu vực đồng minh để có thể hồi sinh sau mỗi lần bị "hạ gục". Đây là chức năng quan trọng vì thế giới trong game rộng lớn khủng khiếp.

CHÀNG ĐIỆP VIÊN ĐA TÀI

Lối chơi của JC2 về cơ bản không khác biệt so với phần 1 nhưng được nâng cấp khá triệt để với khá nhiều nét mới mẻ. Rico là chàng điệp viên đa năng nhất mà chúng ta từng gặp, khi có thể bắn súng thuần thục, lái được đủ các loại xe cộ, tàu thuyền, máy bay cũng như thực hiện những pha bay nhảy, đu bám thượng thừa mà bất kỳ người hùng hành động nào cũng phải "ngả mũ" cúi chào. Hai dụng cụ đắc lực nhất của Rico khi hành động là bộ phóng dây móc gắn trên tay trái và chiếc dù đeo trên lưng có thể bung ra bất kỳ lúc nào. Với chiếc dây móc, Rico có thể phóng vào bất kỳ vật thể nào rồi đu người "bay" đến không thua gì… người nhện. Ấn tượng nhất sẽ là những cảnh anh chàng đu lên các tòa nhà cao tầng hoặc lơ lửng bám trên những chiếc máy bay tuốt trên trời cao. Đây là dụng cụ đa năng nhất trong game, khi không chỉ giúp Rico di chuyển một cách nhanh chóng, mà còn có thể dùng để chiến đấu: móc vào kẻ thù và quăng hắn "như phim". Đặc biệt, Rico có khả năng bắn cùng lúc đến 2 móc, từ đó tạo nên những "chiêu thức" quái chiêu như móc 2 kẻ thù khiến chúng bay đập vào nhau, hay thử tưởng tượng cảnh một chiếc xe móc ở một đầu, còn đầu kia móc vào một chiếc máy bay đang chuẩn bị cất cánh, kết quả là chúng ta sẽ được thưởng thức một màn… xe bay đầy ngoạn mục.

Hữu ích và kỳ lạ không kém là chiếc dù Rico luôn đeo trên lưng. Nhờ có nó, anh chàng sẽ không hề e sợ bất kỳ độ cao nào và kỳ lạ thay, chiếc dù có thể được bung ra bất kỳ khi nào tùy thích. Chẳng hạn đang phóng môtô cực nhanh, bạn có thể cho nhân vật bung dù bốc lên cao, từ từ chiêm ngưỡng chiếc xe vô chủ cứ thế lao băng băng. Hơn nữa, game cho phép người chơi kết hợp một cách sáng tạo giữa móc câu và dù, giúp Rico "bay như… chim" và di chuyển rất mau lẹ khắp các vùng đất rộng lớn của quần đảo Panau.

TRANG BỊ: VƯỢT YÊU CẦU

Nếu không muốn di chuyển một cách "không giống ai" như vậy, vẫn có những phương tiện giao thông truyền thống cho bạn sử dụng. Game cung cấp một số lượng phương tiện khổng lồ với hơn 100 loại xe cộ, tàu thuyền, máy bay trực thăng và máy bay cánh bằng. Không chỉ có những chiếc xe thể thao cực nhanh, những chiếc canô mạnh mẽ hay các loại máy bay quân sự trang bị tận răng, bạn còn được cầm lái những phương tiện mà khi nhìn thấy sẽ đầy ngạc nhiên thích thú. Chẳng hạn như xe… lam hay máy bay… chở khách cỡ lớn. "Trưng dụng" các loại phương tiện này hết sức dễ dàng khi bạn thậm chí có thể chiếm lấy một chiếc máy bay khi nó đang… bay trên trời: phóng móc bám lên máy bay rồi chui vào buồng lái… đuổi gã phi công "đi chỗ khác chơi",

tạo thành những pha hành động cực kỳ ấn tượng.

Đương nhiên một điệp viên hành động như Rico không thể thiếu các loại vũ khí. Các loại súng ống hiện diện đầy đủ trong game từ súng lúc, súng trường, súng bắn tỉa, ống phóng tên lửa, lựu đạn, thuốc nổ… thậm chí bạn còn có thể tháo cả… ụ súng máy nòng xoay để vác theo "quậy phá" khắp nơi. Với khả năng bắn 2 tay 2 súng, bạn có thể cho Rico kết hợp bất kỳ loại súng nào có thể cầm trên một tay, chẳng hạn như súng lục, súng tiểu liêu cỡ nhỏ hay súng phóng lựu, từ đó tạo nên những cảm giác chiến đấu rất đa dạng. Hồng tâm khi bắn súng được thiết kế khá nhỏ nhưng trên phiên bản console, game áp dụng cơ chế "chính xác tương đối". Nghĩa là chỉ cần chĩa gần trúng mục tiêu là có thể bắn chính xác. Tuy vậy, hệ thống này sẽ gây khó chịu khi đôi lúc hoạt động không chính xác, rõ ràng bạn đã đưa hồng tâm trúng mục tiêu, nhưng khi bắn vẫn "chẳng xi-nhê". Chưa hết, một điểm trừ không nhỏ khác là trí thông minh các nhân vật máy (A.I.) khá thấp. Các đối thủ tỏ vẻ khôn ngoan khi nhanh chóng tìm chỗ nấp, nhưng nấp kiểu gì mà cứ thích... chừa cái đầu ra cho "phơ", còn các đồng đội máy trong một số nhiệm vụ, tỏ ra hoàn toàn vô dụng, đôi khi là gánh nặng. Điển hình nhân vật quan trọng cần được bảo vệ thì hay có sở thích xông lên phía trước hứng đạn, khiến cho bạn sẽ phải bao phen khổ sở.

THỎA SỨC SÁNG TẠO

Với rất nhiều thứ để làm trong JC2, từ hành động chiến đấu theo nhiệm vụ chính tuyến cho đến tự do thám hiểm khám phá hay tham gia các thử thách phụ tuyến, game khuyến khích người chơi… quậy phá tưng bừng, làm náo loạn càng nhiều càng tốt. Có hẳn một chỉ số là Chaos để đo lường mức độ này, gia tăng khi bạn thực hiện các nhiệm vụ, chiến đấu, và đặc biệt là tàn phá tưng bừng các công trình trong game. Đỉnh điểm của sự lôi cuốn là những màn tàn phá trong game khi nhờ có khả năng đa dạng và tính tự do cao, bạn hoàn toàn có thể tự mình nghĩ ra những trò phá hoại quái chiêu nhất có thể. Một kho xăng cần phải phá hủy ư? Dùng súng hay thuốc nổ thì tầm thường quá, sao ta không kiếm một chiếc máy bay, lái nó lao vào mục tiêu, rồi khi sắp va chạm thì bung dù phóng ra ngoài, đáp từ từ xuống đất trong khi chiêm ngưỡng thành quả "hoành tráng" vừa gây ra? Phá hoại không chỉ để "cho vui", mà điểm Chaos kiếm được hết sức quan trọng, nhờ có nó game mới mở thêm nhiệm vụ mới cho bạn thực hiện, mở thêm các loại vũ khí mới mà bạn có thể mua qua các tay buôn bán chợ đen. Các tay lái buôn này có thể giao cho bạn các loại vũ khí, phương tiện di chuyển bất kỳ lúc nào, ngoài ra còn đảm nhận nâng cấp vũ khí, xe cộ và cả dịch vụ "taxi bay" nữa.

HÌNH HAY NHƯNG ÂM DỞ

Kế thừa điểm mạnh từ phần 1, quần đảo Panau trong JC2 chỉ có thể được diễn tả bằng những từ "bao la, bát ngát". Thế giới trong game cực kỳ rộng lớn nhưng được xây dựng rất đẹp mắt và đa dạng, từ các khu thành thị với những tòa nhà chọc trời cao ngất, rừng rậm đậm chất đảo nhiệt đới, các dải bờ biển đẹp mắt xanh trong, đáy biển kỳ ảo với đủ loại cá và san hô, cho đến những rặng núi cao tuyết phủ quanh năm và những vực đá sâu thăm thẳm tuyệt vời cho những màn nhảy dù mạo hiểm. Sử dụng engine tự tạo Avalanche Engine 2.0 nâng cấp từ phần 1, JC2 thể hiện rất tốt về các mặt hiệu ứng, đặc biệt là các màn cháy nổ hoành tráng và cơ chế vật lý xuất sắc trong việc thể hiện các pha va đụng tốc độ cao. Tuy nhiên, đồ họa game cũng vướng phải những hạt sạn như độ chi tiết khi quan sát gần sẽ khá thô, lỗi nhân vật xuyên qua vật thể, hay mô hình nhân vật chưa thực sự chi tiết.

Các hiệu ứng âm thanh cũng thể hiện khá tốt như tiếng xe, tiếng súng, tiếng các vụ nổ. Nhưng các màn lồng tiếng nhân vật phải thừa nhận là một trong những thất bại lớn của game. Các nhân vật được theo kiểu giọng người châu Á nói tiếng Anh, âu thì cũng hợp lý với bối cảnh, nhưng những chất giọng lơ lớ không cảm xúc nghe cứ như "tra tấn lỗ tai" khiến ai nghe phải cũng phải nhăn mặt khó chịu. Ngay cả giọng chuẩn của nhân vật chính Rico cũng chẳng mấy đáng nghe khi ta chả cảm thấy tí biểu cảm nào của người lồng tiếng.

Dù vẫn còn tồn tại những thiếu sót nhưng vẫn phải dành lời khen cho JC2 khi game đã cải tiến so với phần 1. Với thế giới rộng lớn, đa dạng trong lối chơi cùng sự đa năng của nhân vật chính, game luôn đem lại những trải nghiệm hết sức thú vị và phấn khích cho người chơi, tạo điều kiện tối đa để bạn có thể sáng tạo ra những màn trình diễn ấn tượng "có 1 không 2" mà bất cứ ai chiêm ngưỡng cũng phải trầm trồ thán phục. Thêm vào đó là những hiệu ứng hình ảnh khó có thể đẹp mắt hơn khiến bạn sẽ có một thời gian khá dài gắn bó thưởng thức và "xả stress" với JC2.

MAI LONG

ƯU

- Thế giới rộng lớn, hùng vĩ và đầy tự do.
- Nhiều phương tiện vận chuyển đa dạng.
- Người chơi có thể tạo những pha hành động đẹp mắt tùy khả năng sáng tạo.
- Hiệu ứng hình ảnh đẹp mắt.

KHUYẾT

- AI máy khá "ngu".
- Lồng tiếng nhân vật nghe như "đấm vào lỗ tai".

ESRB (NỘI DUNG)

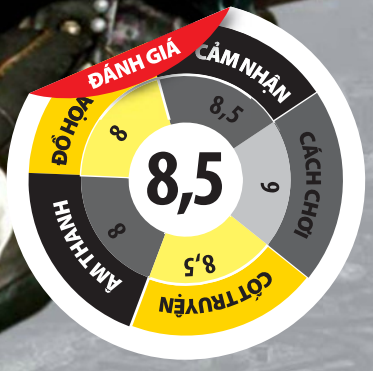
- Máu.
- Gợi ý thuốc cấm.
- Ngôn từ bất kính.
- Nội dung tình dục.
- Bạo lực.

RESONANCE OF FATE

ÂM VANG ĐỊNH MỆNH

RESONANCE OF FATE	
PHÁT HÀNH	Sega
PHÁT TRIỂN	Tri-Ace
THỂ LOẠI	Nhập vai
HỆ MÁY	Xbox 360, PS3
ESRB (TUỔI)	Teen
NGÀY PHÁT HÀNH	16/03/2010

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB



ĐIỀU NGẠC NHIÊN ĐẦU TIÊN MÀ TRÒ CHƠI NÀY ĐEM LẠI LÀ TRI-ACE ĐÃ CHIA TAY VỚI ĐỐI TÁC QUEN THUỘC XƯA NAY LÀ SQUARE ENIX ĐỂ CHUYỂN QUA HỢP TÁC CÙNG SEGA TRONG VIỆC PHÁT HÀNH RESONANCE OF FATE (ROF).

NHỮNG VỊ CỨU TINH BẤT ĐẮC DĨ

Resonance of Fate (ROF) lấy hiểm họa ô nhiễm môi trường làm khởi nguồn nội dung. Thế giới bị ô nhiễm nặng. Bề mặt Trái đất tích tụ một lớp khí ga độc hại. Những người còn sống sót cố gắng xây dựng một thiết bị thanh lọc khổng lồ Basel cắm sâu vào lòng đất để khử độc cho khu vực xung quanh. Cộng đồng còn sót lại dần tụ về xung quanh Basel, xây dựng các thành phố theo từng tầng nấc quanh thiết bị khổng lồ này để sinh sống. Nền văn minh dần dần hồi phục. Thế nhưng, nhân loại lại một lần nữa đi vào vết xe đổ của mình khi khai thác Basel quá mức, khiến thiết bị này bắt đầu nảy sinh hỏng hóc…

Chúng ta sẽ làm quen với 3 nhân vật chính Vashyron, Zephyr và Leanne. Họ là nhóm thợ săn tiền thưởng, chuyên thực hiện các nhiệm vụ theo yêu cầu của các cư dân sinh sống xung quanh Basel. Người chơi sẽ theo chân bộ ba này thực hiện các nhiệm vụ để "kiếm cơm" hàng ngày và sẽ dần khám phá ra những điều bí mật...

Câu chuyện của game được chia thành nhiều chương nhỏ. Mỗi chương lại bao gồm một số nhiệm vụ mà bộ ba cần thực hiện, làm xong sẽ bước qua chương tiếp theo. Những tưởng cách dẫn dắt câu chuyện đều đều thế này sẽ dễ gây nhàm chán. Nhưng không, xen kẽ các nhiệm vụ là những đoạn phim cắt cảnh với mục đích dẫn dắt cốt truyện, được thể hiện khá hấp dẫn và đặc biệt mang tính hài hước khá cao. Những đoạn phim này đóng vai trò rất tốt giúp người chơi thư giãn sau những trận đánh căng thẳng khi theo chân 3 nhân vật chính vui nhộn: cô nàng Leanne nhí nhảnh dễ thương, cậu choai choai Zephyr lóc chóc đôi khi khá ngớ ngẩn, còn anh chàng Vashyron có vẻ ngoài khá lạnh lùng điềm tĩnh rất ra dáng trưởng nhóm, nhưng nhiều khi cũng hết sức… "tưng tửng".

LỐI CHƠI LẠ ĐẦY THỬ THÁCH

Tại sao nói những trận đánh trong ROF là "căng thẳng"? Vâng, quả thật là như vậy. Có thể nói, lối chơi và hệ thống chiến đấu trong game rất đặc biệt, không hề giống bất kỳ game nhập vai nào trước đây, khá phức tạp và phải mất nhiều thời gian mới có thể khiến người chơi thành thạo. Điều "khác người" đầu tiên là cơ chế lên cấp khá lạ lùng của game. Ba nhân vật chính của chúng ta không sử dụng các loại gươm đao hay vũ khí cận chiến mà được trang bị súng ống và lựu đạn. Game có 3 loại vũ khí: súng lục, súng tiểu liên và các loại lựu đạn. Mỗi loại vũ khí sử dụng trong chiến đấu sẽ dần lên cấp, và cấp độ của mỗi nhân vật sẽ là điểm tổng cấp độ từng vũ khí của nhân vật đó. Không chỉ lạ lùng, điều này sẽ khuyến khích người chơi liên tục cho các nhân vật sử dụng đồng đều các loại vũ khí, luân phiên đổi cho nhau, khiến lối chơi thêm sinh động, và còn là điều tiên quyết giúp lên cấp nhanh để dễ dàng đối đầu với các trận chiến cam go.

Hết căng thẳng, phức tạp lại đến cam go, không lẽ lối chơi của ROF rối rắm vậy sao? Các trận chiến trong ROF có hơi hướng giống Valkyrie Profile 2: Sylmeria trên PS2 trước đây. Bạn đụng độ đối phương trong một môi trường khép kín độc lập và trận đấu diễn ra pha trộn giữa theo lượt và thời gian thực. Thời gian sẽ dần trôi khi bạn bắt đầu cho từng nhân vật di chuyển và hành động. Lối chiến đấu cơ bản nhất là "khóa" hồng tâm vào đối phương, chờ cho vòng thời gian quay đủ vòng là có thể nhả đạn. Tuy nhiên, mọi việc không hề đơn giản như vậy. Để có thể thành thục trong các trận chiến, bạn phải làm quen với… cả mớ những khái niệm khác. Chẳng hạn như sát thương được chia làm 2 loại Scratch Damage (nôm na là "sát thương bên ngoài", gây ra bởi súng tiểu liên) và Direct Damage (sát thương trực tiếp, gây ra bởi súng lục, còn lựu đạn có thể tạo 2 loại sát thương). Scratch Damage gây sát thương cao nhưng chỉ làm đối phương mất máu tạm thời và không thể bị hạ gục. Sau đó bạn phải bồi thêm Direct Damage, sát thương nhỏ hơn nhưng sẽ cộng luôn sát thương do Scratch Damage gây ra trước đó để tạo thành sát thương tổng. Nói cách khác, bạn luôn phải kết hợp nhuần nhuyễn 2 loại sát thương này mới mong đánh bại đối thủ.

Bạn đã thấy rắc rối chưa? Chưa đâu, còn nhiều thứ phức tạp hơn nữa. Liên quan đến sức khoẻ nhân vật, cũng có 2 thanh trạng thái khác nhau. Đầu tiên là cột máu quen thuộc, nhưng ban đầu khi bị tấn công, các nhân vật chỉ phải lãnh Scratch Damage. Thanh trạng thái thứ 2 gọi là Hero Gauge nằm dưới màn hình, chứa trong các ô gọi là Bezel. Khi bạn dính đòn cho đến cạn sạch cột máu, một ô Bezel chứa Hero sẽ vỡ đi. Khi không còn "cục" Hero Gauge nào, các nhân vật sẽ lâm vào trạng thái nguy kịch. Đây là lúc cực kỳ nguy hiểm vì nhân vật sẽ lãnh Direct Damage thực sự, hơn nữa họ sẽ trở nên hoảng loạn, run như cầy sấy, chạy cuống cuồng như… gà mắc tóc rất buồn cười và khả năng chiến đấu giảm xuống đáng kể. Cái khó là không hề có loại thuốc nào để chữa trị tình trạng này mà bạn phải khôi phục thanh Hero Gauge bằng tiêu diệt hoặc bắn vỡ được giáp của một đối thủ nào đó. Hơn nữa, bạn còn phải chạy

lòng vòng trong sàn đấu nhặt lại các mảnh Bezel vỡ văng tứ tán để có chỗ chứa thêm Hero Gauge. Thật là mệt phải không?

THỬ THÁCH CAO

Điểm Hero Gauge còn chiếm vai trò rất quan trọng trong tấn công. Nhờ có nó, các nhân vật có thể thi triển các chiêu Hero Action, chạy trên tuyến đường định sẵn, tung ra những chiêu nhào lộn bắn súng rất đẹp mắt, gây sát thương cao mà lại không bị đối thủ tấn công trong thời gian đó. Hình thức chiến đấu cao cấp nhất trong game là Tri-Attack, có được khi bạn cho 1 nhân vật dùng Hero Action chạy cắt qua đường thẳng nối 2 nhân vật kia để tạo thành 1 hình tam giác giữa 3 người. Cứ mỗi lần chạy sẽ tích lũy 1 điểm Resonance Point, có bao nhiêu điểm thì khi tung ra Tri-Attack, cả 3 nhân vật sẽ chạy trên bấy nhiêu cạnh của tam giác, tung nhiều đòn hơn tạo thành một chuỗi tấn công liên hoàn rất mạnh mẽ. Tuy nhiên mỗi lần sử dụng Hero Action lại tiêu tốn mất một Hero Gauge, vì vậy bạn phải suy nghĩ rất kỹ trước khi hành động nếu không muốn các nhân vật lại sớm rơi vào tình trạng "run như cầy sấy".

Cơ chế chiến đấu của ROF phải nói là rất phức tạp khi buộc người chơi phải chú ý đến nhiều thứ khác nhau, nào là vị trí nhân vật, vị trí quái, địa hình môi trường, sử dụng Hero Action và Tri-Attack thế nào cho hợp lý, hướng chạy như thế nào là tối ưu, Hero Guage và thanh máu còn bao nhiêu, phối hợp sát thương thế nào để diệt được đối thủ... Đó là chưa nói đến những khái niệm như sử dụng kỹ năng, sử dụng vật phẩm, cách hất tung đối phương lên cao, rồi sau đó dập mạnh chúng xuống để gây sát thương cao... mà bạn buộc phải thông thạo và thực hiện thuần thục mới mong chơi tốt được game. Ngay từ đầu, game đã giới thiệu hết cho bạn những khái niệm này, thế nhưng cơ chế hướng dẫn chỉ là một bảng mô tả từng khái niệm với... một đống chữ "sặc mùi lý thuyết", sau đó "quăng" bạn vào chiến trường để tự luyện tập mà không trợ giúp gì thêm. Nói cách khác, bạn phải vận dụng vốn tiếng Anh của mình để đọc hiểu các lời giải thích, sau đó tự mình thực hành theo phương châm "tự đọc tự chơi tự hiểu". Những ai ngại đọc tiếng Anh hoặc không hiểu hết sẽ rất dễ nản vì rất khó nắm bắt cả mớ khái niệm phức tạp của game. Tuy nhiên, "gỡ gạc" phần nào là khu vực Arena, cho phép bạn luyện tập bất cứ lúc nào tùy thích, vừa để làm quen với lối chơi, vừa tạo cơ hội nâng cấp độ cho nhân vật và còn có thể đổi được các vật phẩm quý khi thắng trận.

Phức tạp là một chuyện, nhưng các trận chiến trong game thực sự khó theo nghĩa đen. Bạn luôn phải đối đầu với những đối thủ rất mạnh, gây sát thương cho bạn nhiều... gấp chục lần sát thương bạn "tặng" chúng. Game khó đến nỗi chắc chắn khi chơi bất kỳ ai cũng phải gặp... màn hình Game Over hàng chục lần. Vừa phức tạp vừa khó, nhưng các trận chiến của ROF với cơ chế độc đáo của chúng sẽ khiến người chơi luôn phải cẩn trọng, quan sát tình hình và suy nghĩ thật kỹ chiến thuật, đường đi nước bước. Chỉ cần sơ sẩy, có những nước đi sai lầm là ngay cả những đối thủ thông thường cũng đủ "tiễn bạn lên đường" chứ đừng nói đến các con trùm cực kỳ khó chịu.

Chiến đấu đã gây đau đầu, thám hiểm thế giới trong ROF cũng không hề đơn giản. Khu vực bên ngoài các thị trấn được phân chia theo các ô lục giác màu sắc khác nhau, nếu muốn đi tiếp bạn phải tìm các khối lục giác có màu tương ứng gắn vào mới có thể đi qua được. Đổi lại những phút giây căng thẳng khi chiến đấu, game cũng có những khoảng lặng giúp bạn thư giãn nhẹ nhàng, mua sắm vật dụng, nâng cấp vũ khí hay mua các loại quần áo thời trang cho các nhân vật thêm điệu đà.

ÍT ĐIỂM ĐÁNG PHÀN NÀN

Đồ họa của ROF cũng có phần giống phong cách Valkyrie Profile 2 với các nhân vật mang tính tả thực chứ không đậm chất Anime như Star Ocean: The Last Hope, cùng việc đôi lúc đặt camera di chuyển theo phương ngang như game 2D. Phong cảnh trong game khá chi tiết, sử dụng tông màu hơi tái nêu bật tính chất thế giới cơ khí trong bối cảnh ô nhiễm của game. Động tác nhân vật rất đẹp mắt, đặc biệt là các pha nhào lộn chiến đấu Hero Action hấp dẫn không chỗ chê. Âm nhạc và lồng tiếng cũng hoàn thành tốt vai trò của mình, nhạc nền trong các trận chiến dồn dập gây sự phấn khích cao, các nhân vật dù lồng tiếng Nhật hay tiếng Anh (do bạn tùy chọn) đều nêu bật được sự biểu cảm cần thiết.

Có thể nói, ROF như một "luồng gió mới" cực kỳ độc đáo "thổi" vào thể loại game nhập vai Nhật Bản với lối chơi mới lạ, vừa phức tạp, vừa thử thách cao độ nhưng lại tạo nên cảm giác đầy phấn khích, kích thích liên tục lòng quyết tâm vượt qua các khó khăn. Bản thân người viết cảm thấy, dù ROF không thể bì được với Final Fantasy XIII về mặt hiệu ứng, đồ họa nhưng lại ăn đứt "ông lớn" này về khía cạnh sáng tạo và thử thách trong lối chơi. Nói cách khác, ROF và FFXIII đã cùng sánh vai nhau trở thành 2 tựa game nhập vai Nhật Bản đáng chơi nhất trong thời gian này.

PHƯƠNG MAI

ƯU ĐIỂM

- Cốt truyện hài hước, dí dỏm.
- Lối chơi có nhiều nét mới lạ, độc đáo.
- Đồ họa và âm thanh khá tốt.

KHUYẾT ĐIỂM

- Độ khó cao, dễ gây nản lòng những ai không kiên nhẫn.
- Cơ chế hướng dẫn chơi rối rắm, không trực quan.

ESRB (Nội dung)

- Máu, Ngôn từ bất kính nhẹ, Nội dung tình dục, Sử dụng thức uống có cồn, Bạo lực

TRUYỀN THUYẾT NGÔI SAO BẠC

NẾU BIẾT CÁCH KHAI THÁC HỢP LÝ THÌ NHỮNG TỰA GAME KINH ĐIỂN CŨNG CÓ THỂ LÀ KHO TÀNG ĐEM LẠI LỢI NHUẬN LỚN CHO CÁC HÃNG GAME.

LUNAR: SILVER STAR HARMONY	
PHÁT HÀNH	Xseed Games
PHÁT TRIỂN	Game Arts
THỂ LOẠI	Hành động nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	02/03/2010
TUỔI (ESRB)	T (Teen)
HỆ MÁY	PSP

Dù chưa phải là dòng game nhập vai Nhật Bản nổi tiếng nhất nhưng Lunar lại đang giữ kỷ lục có số lần tái bản nhiều nhất. Hãng phát triển Game Arts thỉnh thoảng lại tung ra bản tái bản dành cho một hệ máy mới nào đó, với phần hình âm được cải tiến đáng kể trong khi cách chơi và cốt truyện chỉ được bổ sung thêm vài nét mới so với bản nguyên thủy. Tựa game đầu tiên trong dòng game Lunar: The Silver Star sau lần xuất hiện đầu tiên trên hệ máy Sega CD, lần lượt đã được đưa lên Sega Saturn, PlayStation 1, Gameboy Advance, mỗi lần là một diện mạo khác nhau. Gần đây nhất tựa game này tiếp tục đặt chân lên máy PSP dưới cái tên Lunar: Silver Star Harmony (LSSH). Truyền thuyết ngôi sao bạc lại tiếp tục được Game Arts kể lại theo một phong cách mới mẻ nhưng vẫn giữ được sự hấp dẫn, như một câu chuyện cổ tích dù nghe ngàn lần vẫn không chán.

Được chấp bút bởi nhà văn Kei Shigema, cốt truyện của bản game nguyên thủy mà LSSH kế thừa mang đậm màu sắc thần thoại. Tất cả bắt đầu tại thị trấn nhỏ miền núi mang tên Burg, nơi chàng trai trẻ Alex đang sinh sống cùng chú mèo bay Nall và những người bạn khác của mình. Một ngày nọ Alex cùng với Nall, anh bạn Ramus và cô bạn Luna lên đường khám phá Hang Rồng (Dragon's Cave) để tìm kiếm những báu vật vô giá. Tại đây cả nhóm tìm thấy rồng trắng Quark và được long thần này phát hiện ra tiềm năng to lớn bên trong Alex, và khuyến khích cậu hoàn thành thử thách của các rồng khác để trở thành Chiến binh rồng (Dragonmaster). Một chuyến phiêu lưu mới đầy thử thách nhưng cũng không kém thú vị mở ra trước mắt Alex, không chỉ để trở thành một Chiến binh rồng mà còn khám phá những bí ẩn về nữ thần Athena, người bảo hộ cho vùng đất này.

GIÁ TRỊ KINH ĐIỂN

Khi khai thác lại một tựa game cổ điển dĩ nhiên hãng phát triển phải biết chọn lọc để giữ lại những giá trị đã trở thành kinh điển của game. Đối với LSSH, cốt truyện hấp dẫn và lối chơi cuốn hút chính là những nền tảng cốt lõi mà Game Arts sử dụng lại và chỉ cần bổ sung thêm vài tiểu tiết để hoàn thiện hơn.

Cách chơi của LSSH mang đậm phong cách của các game nhập vai theo lượt Nhật Bản cổ điển. Trước mỗi lượt đi, người chơi sẽ phải lựa chọn các hành động cho 4 nhân vật trong đội hình của mình. Game cho phép người chơi có nhiều lựa chọn phong phú từ chọn các hành động cụ thể cho từng nhân vật, hoặc chọn các chiến thuật có sẵn cho cả nhóm. Bạn cũng có thể điều khiển một vài nhân vật, những nhân vật

ƯU
- Cốt truyện lôi cuốn.
- Cách chơi mang giá trị kinh điển.
- Đồ họa và âm thanh cải tiến vượt bậc.

KHUYẾT
- Không nhiều tính thử thách.
- Game load thường xuyên.

ESRB (NỘI DUNG)
- Bạo lực huyễn mộng nhẹ
- Ngôn từ bất kính nhẹ
- Ăn mặc "thiếu vải"
- Chủ đề kích động
- Sử dụng bia rượu

còn lại sẽ do máy điều khiển hoặc giao phó tất cả cho máy tùy nghi hành động. Đây là tính năng rất hay bởi nó giúp người chơi có thể chủ động tham chiến trong những trận đấu trùm, còn với những trận đấu lẻ tẻ với lính quèn thì bạn có thể để cho máy giải quyết nhằm khỏi bị nhàm chán bởi những trận đấu xuất hiện với cường độ khá dày trong game.

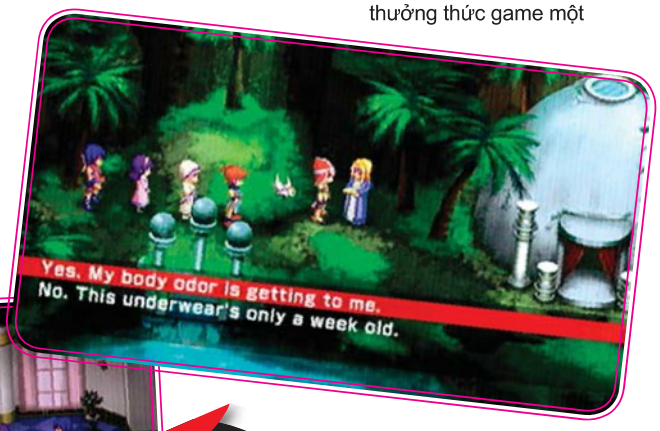
LSSH cũng cung cấp số lượng nhân vật khá phong phú cho người chơi. Mỗi nhân vật đều có các vũ khí, trang bị, chiêu thức cũng như các mặt mạnh và yếu đặc trưng mà nếu kết hợp tốt người chơi sẽ có được một đội hình đủ mạnh để vượt qua các thử thách trong game. Hướng đến đối tượng là những fan gạo cội lẫn những người lần đầu biết đến tựa game này, LSSH lựa chọn chiến thuật giảm bớt độ khó của game để có thể tiếp cận được với nhiều đối tượng game thủ khác nhau. Do đó từ một tượng đài sừng sững về độ khó trong số các game nhập vai Nhật Bản, LSSH trở nên khá dễ khi một số khu vực trong bản nguyên thủy là những mê cung đánh đố người chơi nay được thiết kế lại đơn giản hơn. Độ khó trong các trận chiến, nhất là các trận đấu trùm, cũng được hạ thấp hơn trước rất nhiều. Điều này giúp game mở rộng ra thêm nhiều đối tượng chơi mới nhưng lại khiến các fan thất vọng bởi game không nhiều tính thử thách và phần nào đánh mất nét đặc trưng của mình.

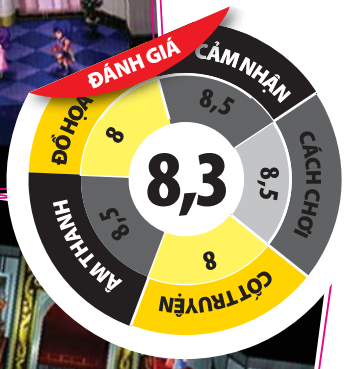
Khoảng thời gian từ 20-40 giờ để hoàn thành và khám phá hết mọi ngóc ngách trong game cũng là thời lượng phù hợp với những ai yêu thích thể loại game nhập vai Nhật Bản. LSSH giúp tăng thêm tính cạnh tranh cho thể loại vốn đang khá yếu thế so với làn sóng ồ ạt các game nhập vai Phương Tây đình đám thời gian gần đây.

CẢI TIẾN VƯỢT BẬC

Công thức "bình mới rượu cũ" lại được áp dụng và thành công với LSSH. Đồ họa của game đã được cải tiến đáng kể nên tạo được ấn tượng mạnh mẽ hơn trên chiếc máy PSP. Các nhân vật được phác họa rất nghệ thuật cùng với tông màu tươi tắn và chi tiết hơn là những điểm nhấn mà LSSH để lại cho người chơi. Ngoài ra các đoạn phim cắt cảnh được giữ nguyên lại nên vẫn hấp dẫn như ở phiên bản cũ. Tuy nhiên LSSH lại vướng phải một lỗi là màn hình load game xuất hiện quá thường xuyên, nhất là khi người chơi di chuyển qua lại giữa các khu vực khác nhau. Điều này đem lại cho người chơi những sự khó chịu không đáng có.

Từ những âm thanh midi đơn điệu của phiên bản dành cho máy PlayStation, hãng phát triển đã đem đến một sức sống mới cho LSSH qua những giai điệu quen thuộc được "phối" lại trên nền tảng công nghệ mới. Với khả năng trình diễn tốt hơn hẳn của chiếc máy PSP, người chơi đã có cơ hội được thưởng thức game một cách trọn vẹn. Thêm vào đó, dù phần lồng tiếng của bản nguyên thủy được đánh giá rất cao nhưng hãng phát triển cũng đã làm lại hoàn toàn mới với các lời thoại được cập nhật cho hợp với thời đại ngày nay. May mắn là phần lồng tiếng này vẫn giữ được nét hài hước nhẹ nhàng và chất lượng không kém bản cũ.





TRUYỀN THUYẾT BẤT TẬN

"Người kể chuyện cổ tích" Game Arts lại một lần nữa thể hiện được cái "duyên" của mình qua LSSH. Sự pha trộn giữa cốt truyện và cách chơi cũ cộng với đồ họa và âm thanh mới tiếp tục đem lại hiệu quả bất ngờ. Truyền thuyết ngôi sao bạc lại ngân vang và tiếp tục cuốn hút nhiều người nhờ nét đẹp vừa cổ điển vừa hiện đại của mình.

BÍCH CHI

Thời đại Zombie

Zombie (thây ma) xuất hiện từ khi nào? Trong thế giới game ngay từ thời các hệ máy Nes, Snes, Sega Genesis đã thấy chúng hăng hái bu bám và đè người chơi ra "làm thịt". Có lẽ zombie bành trướng từ thuở đó, trở thành chủ đề khai thác ăn khách của các nhà sản xuất game. Tiêu biểu cho dòng game này là Left 4 Dead, Dead Rising, Resident Evil. Hài hước và ngộ nghĩnh thì có Plant vs Zombie.

Còn theo Age of Zombies, zombie có ở… thời tương lai xa xôi. Một gã bác học điên đã tạo ra những lỗ hổng thời gian, đưa lũ zombie nguy hiểm ngược dòng chảy lịch sử gieo rắc nỗi kinh hoàng cho loài người. May mắn thay, thế giới đã có Barry Steakfries sẵn sàng hy sinh để ngăn chặn đội quân Zombie trước khi chúng tàn phá.

Với góc nhìn từ trên cao xuống, bạn di chuyển Barry với phím analog và bắn bốn phương tám hướng bằng các phím tam giác, ô vuông, tròn, x, kích hoạt sử dụng vũ khí chất nổ bằng nút L. Tất cả mất chưa hết 10 phút để làm quen. Cách điều khiển đơn giản và lối chơi của game cũng cực kỳ đơn giản: bắn hạ lũ zombie khát máu.

Vì sao zombie là đề tài ăn khách của giới làm game lẫn điện ảnh? Bởi chúng có một đặc tính vô cùng đáng sợ: Những nạn nhân xấu số bị zombie cắn sau một thời gian ngắn sẽ gia nhập binh đoàn thây ma này. Zombie mới lại tiếp tục cắn người khác… Cứ thế số lượng zombie tăng lên với cấp số nhân. Người chơi phải hạ gục đủ loại zombie: zombie ninja, zombie cổ đại, zombie khủng long, zombie xác ướp, zombie gangster…tùy vào mốc thời gian của màn chơi. Mỗi màn chơi cũng được thiết kế khá chắc tay tránh được cảm giác trùng lặp.

Bí quyết chiến thắng là bạn phải di chuyển vòng quanh thật nhanh và thông minh, tay phải bắn liên tục để không bị dồn vào góc kẹt trước từng đợt sóng zombie ập đến, Giữa màn sẽ có các loại vũ khí như shotgun, súng phóng hỏa, súng tỉa…từ trên trời rơi xuống để hỗ trợ bạn chiến đấu trong biển zombie. Càng gần cuối màn cơn sóng càng dâng trào, nhịp game càng được đẩy nhanh nên người chơi càng thấy "phê". "Đã" nhất là khi một con trùm zombie xuất hiện và khuấy động bầu không khí lên đến đỉnh điểm!

Bị bao vây bởi đám zombie, Barry vẫn không nao núng mà còn có thể ném vài câu bông đùa lên màn hình. Tuy nhiên, cái hài của AoZ không đều, đôi khi bạn thấy anh chàng nhân vật chính hài hước đấy, lúc khác lại thấy lời bình luận sao vô duyên tệ!

Chất hài được phối cân bằng nhất ở mảng đồ họa. Cách sử dụng màu của game sặc sỡ, không quá tươi sáng, với độ chi tiết tương đối cao. Với cái mồm ngoác ra ngộ nghĩnh, đôi tay lòng thòng giơ về phía trước và đôi chân rảo bước liên tục về phía người chơi, nét vẽ hoạt họa của tụi zombie trong game không khỏi khiến bạn cảm thấy vừa buồn cười vừa hơi "run". Mảng âm thanh làm tròn vai, không có bản nhạc nền nào đặc biệt ấn tượng nhưng với một mini game, thế là đủ!

Bản chất là một mini game nên thời lượng chơi của game tròm trèm 1 tiếng. Và không như Plant vs Zombie, ngoài món chính AoZ không có các "món" nào khác để lôi kéo người chơi quay trở lại. "Thực đơn" nghèo nàn khiến AoZ không có nhiều giá trị chơi lại.

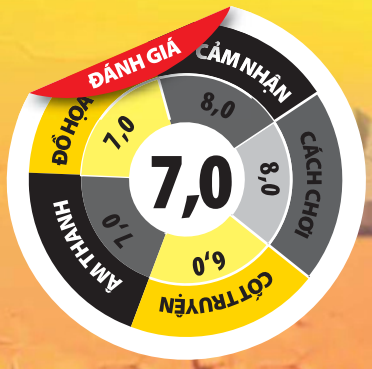
Cầm súng bắn hạ lũ zombie trong AoZ là một thú tiêu khiển thú vị để bạn xả stress sau một ngày dài mệt mỏi. Vậy mới nói đề tài zombie không bao giờ cũ, chỉ cần khai thác nó một cách hợp lý và sáng tạo thì ta sẽ có được một game hay.

LÃNH HUYẾT

JU
- Lối chơi vui nhộn, kịch tính.

KHUYẾT
- Thời gian chơi ngắn.

ESRB (Nội dung)
- Máu; Bạo lực hoạt họa; Ngôn từ bất kính; Gợi ý thuốc lá.



PHÁT HÀNH: Tecmo Koei | **PHÁT TRIỂN:** Team Ninja | **THỂ LOẠI:** Thể thao; mini game | **HỆ MÁY:** PSP | **NGÀY PHÁT HÀNH:** 02/04/2010 | **ESRB (TUỔI):** Mature

Thiên đường và kiều nữ

Không thể phủ nhận dòng game Dead or Alive (DOA) đã cống hiến những mỹ nhân xinh đẹp nhất cho thế giới game! Nếu như trong bản game đối kháng, các nàng làm người chơi phải căng mắt chiêm ngưỡng vẻ đẹp của những bước di chuyển nhanh, những nắm đấm… ngọt ngào và cú đá… êm ái thì bản Xtreme Volleyball phụ càng thể hiện rõ chiến lược "mỹ nhân kế" của hãng phát triển.

Tuy bị chê trách đủ điều nhưng XV vẫn bán đắt như tôm tươi. Chỉ cần biết sẽ được chơi bóng chuyền cùng người đẹp đáng yêu với gương mặt thiên thần… là đủ khiến các chàng game thủ móc ví tậu ngay một bản game về. Để tăng thêm lợi nhuận, DOA:XV được chuyển thể từ X360 sang PSP với tên gọi "Dead Or Alive: Paradise".

Thiên đường trong tầm tay

Paradise sẽ là cả một thiên đường di động trong lòng bàn tay. Người chơi được lựa chọn một trong những mỹ nhân của DOA, bao gồm cả cô nàng Rio để nghỉ dưỡng trên thiên đường đảo Zack. Đối với nam game thủ, quang cảnh bãi biển phủ lớp cát mịn, mặt nước xanh trong veo, hàng cây rì rào mời gọi sẽ không là "thiên đường" nếu thiếu các "thiên thần". Và về khâu thiết kế nhân vật thì người chơi không có gì để phàn nàn cả. Vẻ đẹp châu Á trong sáng của Kasumi, nét gợi cảm phương Tây của Tina, làn da socola, vẻ quý phái của Helena…tất cả đều phô hết sức quyến rũ "chết người" trong những bộ bikini, khiến người chơi phải mở to mắt và há hốc mồm trầm trồ.

Những gì bạn làm trên hòn đảo Zack là tập hợp của những trò chơi nhỏ. Đã ra biển thì không thể thiếu trò chơi bóng chuyền bãi biển quen thuộc với độ nhạy điều khiển cũng… kém như trước. Hoặc bạn có thể đến hồ bơi để chơi trò nhảy trên các tấm xốp. Nếu đã chán vọc nước thì game có casino cho bạn thử vận may. Với bản Paradise, bạn còn có thể tập làm phó nháy khi các nàng thư giãn dưới vũng nắng, trèo cây, bôi kem chống nắng… Nói tóm gọn, tính chơi tương tác thì ít và dở, nhưng DOA:P vẫn biết cách hút hồn cặp mắt người chơi bằng dàn người mẫu ấn tượng của mình.

Chiến thắng ở những trò chơi nhỏ sẽ giúp bạn có thêm tiền để mua sắm phụ kiện cho nhân vật. Tại cửa hàng, người chơi có thể mua từ một bông hoa cài đầu duyên dáng đến những bộ áo tắm thời trang nhất và đủ thứ phụ kiện linh tinh. Người chơi có thể lấy lòng những người bạn cùng chơi bóng chuyền với mình bằng cách gửi quà cho họ. Tùy theo sở thích của họ mà chỉ số tình cảm giữa 2 người sẽ tăng hoặc giảm.

Thất vọng chốn thiên đường

Thực tế, bản Paradise chỉ là một chuyển thể vụng về của bản Xtreme Volleyball, thậm chí ngay cả đoạn phim mở đầu cũng không được làm mới, chứng tỏ sự lười biếng của hãng. Do chuyển lên PSP nên khung hình game bị phân nhỏ lại, khiến các cô gái trông…bớt đẹp so với nguyên bản. Cấu hình phần cứng cũng khiến thời gian nạp cảnh không nhanh như mong muốn. Mẫu thoại và số bản nhạc trong game thì nghèo nàn dẫn đến nhàm chán. Trò chơi còn xứng đáng nhận thêm vài dấu trừ do không có bất kỳ chế độ chơi nối mạng nào.

Tùy vào "sở thích cá nhân" bạn sẽ "định đoạt" phiên bản Paradise là một vết chàm trong dòng game đối kháng đỉnh cao DOA, hay một thiên đường của cái đẹp đưa trí tưởng tượng bay xa.

LÃNH HUYẾT

ƯU
- Mỹ nhân.

KHUYẾT
- Không có mục chơi mạng.
- Đồ họa bị vỡ hình.
- Thời gian nạp lâu.
- Các trò chơi nhỏ mau chán.

ESRB (Nội dung)
- Ăn mặc thiếu vải; Nội dung tình dục; Mô phỏng cờ bạc.

THẦN BÀI TRUYỀN KỲ

The Eye of Judgment Legends (TEoJ) vẫn thực sự lôi cuốn và là lựa chọn khá tốt cho những game thủ yêu thích thể loại Trading Card Game.

ƯU
- Cách chơi thiên biến vạn hóa.
- Không đòi hỏi trang bị nhiều phụ kiện như bản chơi gốc.
- Hỗ trợ chơi mạng tốt.

KHUYẾT
- Âm sắc thiếu đầu tư.

ESRB (Nội dung)
- Gợi ý đồ uống có cồn và thuốc lá; Bạo lực huyễn mộng; Ngôn từ bất kính nhẹ; Chủ đề kích động.

Trong phiên bản The Eye of Judgment Legends không bắt buộc người chơi phải trang bị hẳn một bộ phụ kiện đắt tiền gồm camera, bộ bài ma thuật, bàn bài như ở phiên bản trước. Tuy nhiên, luật và cách chơi của game vẫn được giữ nguyên. Theo đó, trước khi giao đấu các game thủ phải thỏa mãn hai điều kiện đầu tiên là bộ bài và bàn bài.

Bàn bài của TEoJ gồm 9 ô chữ nhật bằng nhau có diện tích 3x3. Mỗi ô chữ nhật trên bàn bài bị chi phối bởi một trong năm yếu tố là hỏa, thủy, mộc, thổ và Biolith (phi yếu tố). Các yếu tố trên các ô chữ nhật này hoàn toàn có thể thay đổi dựa vào các quân bài ma thuật mà người chơi nắm giữ vốn là linh hồn của trò chơi. Trước khi tham gia thi đấu, người chơi chỉ được quyền lọc ra một bộ bài gồm ba mươi lá trong tổng số quân bài mà mình sở hữu. Các quân bài trong TEoJ phân thành hai loại chính là các quân bài quái vật có thể triệu hồi được trên các ô của bàn bài và các quân bài hỗ trợ. Các quân bài quái vật cũng bị chi phối bởi 5 yếu tố được gán trên các ô của bàn bài và để có thể triệu hồi được chúng người chơi phải chịu khó tốn một lượng điểm mana nhất định. Điểm mana (MP) này sẽ được nạp cho các game thủ hai điểm sau mỗi lượt đi. Trong trường hợp, quái vật mà game thủ triệu hồi bị tiêu diệt thì tùy theo số lượng quái vật bị tiêu diệt mà điểm mana này sẽ được cộng thêm con số tương ứng. Người thắng cuộc sẽ là người triệu hồi được năm quái vật trên bàn bài.

Ngoài những nguyên tắc cơ bản đã đề cập nếu nắm vững thuộc tính và công dụng của từng quân bài, người chơi có thể chuyển bại thành thắng rất dễ dàng. Chẳng hạn như trường hợp của quân bài Blackhood Caravan nếu được đứng cạnh những quân bài đồng minh là Dwarf có thể thực hiện những chiêu tấn công mà bất kỳ quân bài nào cũng không thể né tránh. Quân bài thuộc yếu tố lửa Partmole Fire Oracle khi bị tiêu diệt sẽ tự động hồi phục 1 điểm HP cho tất cả các quân bài đồng minh đã được triệu hồi trên bàn bài. Trong khi đó, nếu sử dụng quân bài Summoner Mesmer's Lapse người chơi có thể nướng sạch điểm MP mà đối phương hiện có bằng việc hy sinh một quân bài mà mình đang cầm trên tay có điểm MP cần triệu hồi tương ứng.Sự "thiên biến vạn hóa" của các quân bài khiến cho kết quả mỗi trận đấu trong TEoJ luôn lôi cuốn, hấp dẫn người chơi từ đầu đến cuối.

Hấp dẫn về cách chơi là vậy nhưng hai mảng nghe nhìn của game được thực hiện khá đơn điệu và sơ sài, các mô hình quái vật 3D thô cứng và thiếu sự tinh tế. Độ phân giải và chi tiết của các lá bài lại được thể hiện thấp, không có tính thẩm mĩ cao. Trong khi đó phần âm thanh được sao y hoàn toàn bản chơi trước nên không tạo được sự mới mẻ, nổi bật. Nhưng nếu thực sự quan tâm nhiều đến cách chơi thì hai khuyết điểm này sẽ khó ảnh hưởng đến quyết định "tậu" trò chơi này của bạn

THÀNH NHÂN

Cuộc Phiêu lưu kỳ lạ

Đầu thế kỷ 21, Trái Đất đạt đến 7 tỉ dân. Loài người tham lam đã vì lợi ích của mình mà đẩy nguồn tài nguyên thiên nhiên đến cực hạn. Một ngày nọ, một lỗ đen kỳ bí xuất hiện ở Nam Cực, lớn dần... lớn dần... lăm le nuốt chửng thế giới. Liên Hiệp Quốc bèn đặc phái các biệt đội gồm những cá nhân kiệt xuất du hành vào nơi lạnh lẽo nhất Trái Đất. Là một thành viên trong đoàn thám hiểm gánh vác niềm hy vọng của cả thế giới, cuộc phiêu lưu "kỳ lạ" của bạn bắt đầu từ đây... nơi loài quỷ dữ đang thoát ra từ địa ngục...

SHIN MEGAMI TENSEI: STRANGE JOURNEY	
PHÁT HÀNH	Atlus
PHÁT TRIỂN	Atlus
THỂ LOẠI	Nhập Vai
HỆ MÁY	DS
NGÀY PHÁT HÀNH	23/3/2009
ESRB (TUỔI)	Mature

Atlus! Lại là hãng Atlus với dòng game Shin Megami Tensei đầy ấn tượng. Như Devil Survivor, Shin Megami Tensei: Strange Journey lại khiến người chơi, một con người, bị cuốn vào vòng xoáy cuộc chiến giữa loài quỷ dữ và thiên thần nhằm quyết định số phận của thế giới. Nhưng thay vì dựng bối cảnh ở các thành phố hiện đại của Nhật Bản, Strange Journey pha trộn Bắc Cực lạnh giá, khoa học viễn tưởng với sự huyền bí ma mị của thần thoại. Chiến tranh, tàn phá môi trường… loài người có xứng đáng được sống? Bạn sẽ làm gì nếu nắm trong tay số phận của thế giới? Giữa vòng vây của quỷ dữ và thiên thần, nhân tính sẽ tỏa sáng rực rỡ hay lụi tàn mãi mãi? Tất cả đều phụ thuộc vào sự lựa chọn của bạn.

Sức mạnh của sự lựa chọn

Nói không ngoa, SJ là một bản hành khúc hào hùng của những chiến binh tiến về địa ngục. Bản hành khúc này được tấu lên bởi nét độc đáo trong cá tính mỗi nhân vật, của không khí căng thẳng ma quái bủa vây người chơi, và một cốt truyện lôi cuốn từ đầu chí cuối. Là một game nhập vai cho phép người chơi trải nghiệm sức mạnh của sự lựa chọn, qua các đoạn đối thoại SJ đưa ra những lựa chọn đối nhân xử thế, nơi những quyết định của bạn sẽ thay đổi số phận của những nhân vật trong game. Xuyên suốt game, SJ đã kể một câu truyện có chiều sâu khiến bạn phải suy nghĩ về niềm tin của mình. Game không có lựa chọn "đúng" hay "sai", bạn nhập vai, hành động và quyết định theo những gì mình thích, đó là "thỏi nam châm chết người" của SJ.

Mang nặng tính khám phá hầm ngục, SJ có thể khiến người mới chơi cảm thấy hơi khó chịu khi lò mò tìm đường trong một rừng cửa bí mật, bẫy rập, và kẻ thù mà không có lấy mảnh bản đồ trong tay. Red Sprite là căn cứ điểm nơi bạn có thể thực hiện những hoạt động quen thuộc trong một game nhập vai: nghỉ ngơi, mua sắm hay nhận nhiệm vụ. Rời khỏi "tổ ấm" này, bạn bị lạc vào những mê cung địa ngục dài khủng khiếp. Dưới góc

nhìn người thứ nhất, game có thể khiến bạn tốn hàng giờ tìm lối ra nếu lỡ lầm đường lạc lối.

Đừng chơi lướt qua SJ mà không dành thời gian để ngắm nhìn phong cách thiết kế của game. Mỗi hầm ngục của game đều rất thú vị. Những fan gạo cội của dòng game Shin Megami Tensei sẽ nhận ra không khí âm u nặng nề đặc trưng của bản Nocturne đang lan tỏa khắp các mê cung của SJ. Nơi bạn đang thám hiểm không còn là Nam Cực nữa, mà là địa ngục trần gian với loài quỷ dữ khắp nơi, với sự phản ánh tính tham lam, tội lỗi của loài người hằn in vết khắp các căn phòng.

Cuộc chiến với loài quỷ

Trong các trận đụng độ đầu tiên, bạn sẽ không tránh khỏi bối rối bởi trong thời gian đầu, mỗi con quỷ đều tàng hình trước mắt bạn. May mắn nhờ bộ giáp Demonica bạn mới thấy được chúng dưới dạng các quả cầu nhỏ. Sau khi tiêu diệt xong một con quỷ, bạn sẽ biết được tên và hình ảnh của nó. Càng đụng độ nhiều, tình hình càng sáng sủa hơn khi Demonica giúp bạn thu thập thông tin về điểm yếu, tiểu sử…của mỗi loại quỷ.

Bộ áo giáp Demonica thực sự là một kỳ công khoa học. Khi diệt được một con trùm bộ giáp Demonica sẽ mở ra một kỹ năng mới như nhìn trong bóng tối, bẻ khóa… giúp bạn tiếp tục cuộc hành trình còn dang dở. Ngoài ra bạn còn có thể lắp những kỹ năng phụ vào bộ giáp như giảm tỉ lệ đụng độ…Trong game, nhân vật chính và đồng đội không thể sử dụng phép thuật hay khả năng tấn công đặc biệt, chính bộ giáp Demonica là thứ giữ bạn sống sót đến cuối hành trình. Nó cho phép bạn trang bị súng, kiếm, áo giáp và phụ kiện để tăng cường sức mạnh cho nhân vật. Tính năng "độ" đồ cũng giúp bạn tùy biến nhân vật rất mạnh mẽ. Bạn có thể tốn không ít thời gian tìm nguyên liệu để tạo ra món đồ độc.

Hệ thống chiến đấu của SJ được phát triển từ Nocturne nên có rất nhiều điểm quen thuộc. Bạn được mang 3 con

quỷ vào cuộc chiến, sử dụng đồ chơi và thay đổi quỷ để tạo ra những đòn phối hợp hiệu quả. Nếu nhân vật chính chết, trò chơi cũng kết thúc, hãy cẩn thận!

Thu phục quỷ dữ

SJ tiếp tục khai thác sự hấp dẫn của tính chất "huấn luyện quỷ dữ". Bạn có thể thương thuyết với chúng trong trận đấu để thu phục về phe mình. Khi đã có được một lượng quỷ, bạn có thể tiến hành nhập quỷ A với quỷ B để tạo ra quỷ C. Mỗi loại quỷ mới nhập được sẽ tăng kỹ năng chiến đấu của nhân vật chính lên. SJ đã đẩy hệ thống nhập quỷ lên một mức mới với việc bổ sung các nguồn sức mạnh. Giờ đây bằng cách thêm vào các nguồn sức mạnh trong giai đoạn nhập, bạn có thể kiến tạo ra những con quỷ theo mong muốn của mình. Như thêm khả năng kháng băng cho con quỷ mang thuộc tính lửa…

Mật mã là một cách khác để bạn triệu hồi quỷ dữ. Bằng cách gia nhập vào cộng đồng huấn luyện quỷ đông đảo trên mạng, bạn sẽ có thể có được những đoạn mật mã quý báu tạo ra những con quỷ mạnh mẽ nhất, giúp bạn dễ thở hơn suốt cuộc hành trình khó khăn này.

Hành khúc bi tráng

Người viết là một fan của nhà soạn nhạc tài ba Meguro nên không quá khó để nhận thấy ông đã sử dụng một phong cách âm nhạc hoàn toàn khác biệt với các bản Shin Megami Tensei trước đó. Sử dụng kèn, trống, trumpet…những nhạc cụ được chơi trong các cuộc diễu hành của quân đội, cộng thêm giọng

bè nam ai oán, hùng tráng, điểm xuyết những khoảng lặng chết chóc, âm thanh của game xứng đáng nhận được điểm đánh giá hoàn hảo. Còn đồ họa, đã là một sự cải tiến đáng ngợi khen với độ chi tiết cao, thiết kế quái vật độc đáo và các nhân vật có thêm diễn hoạt chứ không đứng trơ ra như Shin Megami Tensei: Devil Survivor.

Mọi mặt của SJ đều được thực hiện một cách mỹ mãn, đủ để game mỉm cười tự tin cầm chắc một tấm vé tham dự "cuộc chiến" game nhập vai hay nhất trên NDS cuối năm nay. Ngay giây phút bạn đặt chân vào vùng Nam Cực trong game thì thôi rồi, bạn đã bị "quỷ dữ SJ" mê hoặc!

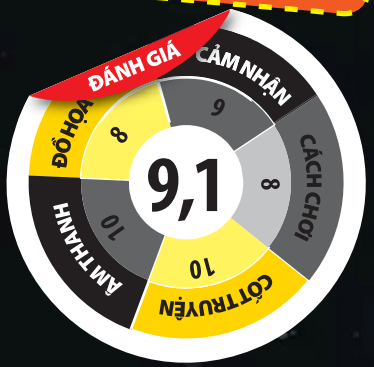
TÙNG OAI

Ưu

- Cốt truyện mê hoặc!
- Âm nhạc mê hoặc!
- Hệ thống chiến đấu kịch tính với nhiều thêm thắt đáng giá.

Khuyết

- Độ khó cao
- Mê cung dễ gây nản lòng.



TÊN GAME: INFINITE SPACE | PHÁT HÀNH: Sega | NGÀY PHÁT HÀNH: 16/03/2010 | HỆ MÁY: NDS
THỂ LOẠI: Mô Phỏng/Nhập Vai | PHÁT TRIỂN: Platinum Games | ESRB (TUỔI): T (Teen)

INFINITE SPACE

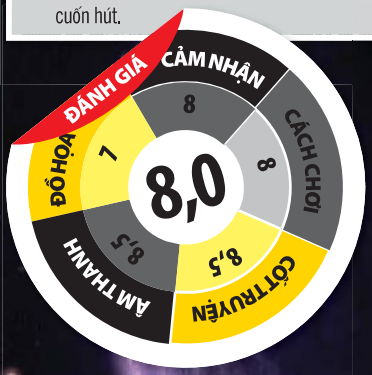
KHÔNG GIAN VÔ TẬN

Dù không phải tất cả đều là siêu phẩm nhưng chắc chắn mỗi tác phẩm mà Platinum Games làm ra đều chứa đựng những ý tưởng độc đáo đến độ trở thành độc nhất vô nhị trong làng game.

Khi Clover Studio tan rã, "ba chàng lính ngự lâm" tài năng Shinji Mikami, Atsushi Inaba và Hideki Kamiya đã hợp sức để thành lập hãng phát triển mới mang tên Platinum Games. Nhờ vào tiếng tăm và sức hút của những tên tuổi này, ngay lập tức PG đã kiếm được hợp đồng phát triển 4 tựa game độc quyền cho Sega. Hai tựa game đầu tiên là MadWorld (Wii) và Bayonetta (PS3/X360) đem lại cho Platinum Games những thành công liên tiếp nhờ vào những ý tưởng độc đáo mang tính tiên phong của mình. Do đó tựa game thứ 3 dành cho máy NDS mang tên Infinite Space (IS) đã nhận được rất nhiều kỳ vọng từ mọi người ngay từ khi còn chưa xuất hiện. Liệu IS có tiếp tục trở thành một siêu phẩm góp phần đánh bóng thêm tên tuổi của những người tạo ra mình hay không?

Lấy cảm hứng từ tiểu thuyết viễn tưởng Childhood's End của nhà văn Arthur C. Clarke, IS đưa người chơi đến thời kỳ tương lai, khi mà khoa học không gian đã phát triển rực rỡ và nhân loại đã bành trướng khắp vũ trụ. Nhân vật chính của game là Yuri, một thợ cơ khí trẻ tuổi, đang sống tại hành tinh Ropesk. Dưới sự cai trị của nhà độc tài Demid Panfilov tất cả mọi hoạt động du hành vào không gian đều bị cấm. Tuy nhiên, Yuri vẫn luôn nung nấu ước mơ được hòa mình và khám phá các vì sao. Ước mơ đó cứ luôn cháy bỏng trong Yuri cho đến ngày mà một tổ chức SMC cử nữ thuyền trưởng Nia đến để giải thoát anh khỏi hành tinh này. Và thế là chuyến du hành vào không gian vô tận để khám phá ý nghĩa tồn tại của nhân loại bắt đầu.

ƯU	KHUYẾT	ESRB (Nội dung)
» Cốt truyện kịch tính và hấp dẫn. » Thời lượng chơi khổng lồ. » Giai điệu nhạc nên cuốn hút.	» Kén người chơi. » Đồ họa còn nhiều chỗ chưa đạt.	» Máu. » Gợi ý đồ uống có cồn. » Ngôn từ bất kính. » Bạo lực huyễn mộng. » Chủ đề kích động.



KHÁM PHÁ VŨ TRỤ BAO LA

Phần lớn thời gian trong IS, bạn sẽ dẫn dắt nhân vật Yuri trong vai trò một thuyền trưởng chỉ huy phi thuyền vũ trụ, du hành qua các hành tinh khác nhau, tham gia các trận chiến giữa các hạm đội phi thuyền hay các trận đánh giáp lá cà ác liệt. Các trận chiến giữa các phi thuyền diễn ra thường xuyên hơn, nhất là khi trên quảng đường di chuyển qua lại giữa các hành tinh với nhau. Người chơi sẽ tìm cách đưa phi thuyền của đối thủ vào tầm bắn của mình và sau đó có thể lựa chọn các động tác khai hỏa mạnh, nhẹ hoặc né tránh hay đổ bộ lên phi thuyền đối phương. Các thao tác điều khiển đều được thiết kế để thực hiện dễ dàng qua màn hình cảm ứng khiến người chơi thoải mái và linh hoạt hơn trong game. Bỏ qua đôi chút bở ngỡ ban đầu để làm quen với các thao tác này, người chơi sẽ càng lúc càng bị cuốn hút bởi các trận chiến được thiết kế hấp dẫn và có chiều sâu, đòi hỏi phải cân nhắc kỹ lưỡng trước khi hành động. Bên cạnh các trận chiến đấu trên phi thuyền, IS còn đem đến các trận đánh cận chiến khi bạn đổ bộ sang các phi thuyền đối phương. Tuy nhiên các trận chiến này lại khá yếu thế và kém cạnh khi so với các trận chiến phi thuyền nên không để lại được nhiều ấn tượng lắm.

Ban đầu bạn chỉ có thể điều khiển duy nhất một phi thuyền nhưng về sau số lượng tối đa trong hạm đội của bạn lên đến 5 chiếc. Để các phi thuyền vận hành trơn tru, bạn cần phải tuyển các nhân vật trong game vào các vị trí công việc khác nhau. Game cung cấp số lượng nhân vật đồ sộ mà để tập hợp hết bọn họ cũng khiến bạn phải tốn kha khá thời gian. Việc lắp ráp các bộ phận khác nhau để tạo nên chiếc phi thuyền của bạn là điểm độc đáo nhất trong IS. Có rất nhiều chi tiết, bộ phận khác nhau để cấu tạo nên một chiếc phi thuyền mà sự phong phú của chúng sẽ khiến người chơi đôi khi phải đau đầu tính toán để có được kết quả tối ưu. Tuy nhiên đối với những người đam mê lắp ráp mô hình ảo thì việc bỏ ra hàng giờ để có thể tìm kiếm các bộ phận phù hợp và cho ra đời một phi thuyền ưng ý lại là điều đem lại cho họ nhiều phút giây thú vị tột cùng. Quả thật là không có gì sướng bằng tự tay "độ" cho mình một chiếc phi thuyền thật ngầu và cùng với nó du hành và chinh chiến khắp nơi trong vũ trụ bao la.

Platinum Games khiến mọi người ngạc nhiên khi có thể đưa cả phần chơi có thời lượng khổng lồ vào trong chiếc thẻ game NDS vốn có dung lượng hạn chế. Để hoàn thành IS bạn sẽ tốn không dưới 40 giờ, còn để khám phá hết mọi ngóc ngách của game thì khoảng thời gian cần thiết sẽ là gấp đôi con số đó. Thời lượng lớn cùng với lối chơi khá kén người chơi khiến cho IS trở thành một tựa game "khó nhằn" nếu như bạn không thực sự yêu thích thể loại này.

ÂM THANH LÊN NGÔI

Đồ họa của game thể hiện tính hai mặt khi một số yếu tố thể hiện rất tốt trong khi số còn lại có chất lượng thua sút hơn hẳn. Người chơi có thể trầm trồ trước artwork của các nhân vật được vẽ đẹp mắt hay các bộ phận được thể hiện chi tiết khi bạn nâng cấp các phi thuyền nhưng lại thất vọng bởi các mô hình phi thuyền trong các trận chiến còn khá thô và độ phân giải không cao. Ngoài ra cảnh nền ở các hành tinh khác nhau cũng không hề khác biệt mà chỉ "rập khuôn" theo một phong cách khiến người chơi có phần nhàm chán về sau.

Ấn tượng nhất là phần âm thanh với các đoạn nhạc nền ngày càng dồn dập, cuốn hút hơn theo đúng diễn tiến game. Càng về cuối game, người chơi sẽ có dịp được thưởng thức những đoạn nhạc nền cực "chất" ở các hoạt cảnh hoặc trong lúc chiến đấu, một món quà dành tặng cho những người kiên trì khám phá game. Các hiệu ứng âm thanh cũng rất chất lượng qua tiếng các khẩu súng laser hay tên lửa sống động trong các trận chiến. Chỉ riêng phần lồng tiếng cho các nhân vật trong game tương đối ít nên dễ bị quên lãng, đây cũng là điểm yếu mà đa số các game trên máy NDS thường gặp phải.

ĐỘC ĐÁO NHƯNG KÉN NGƯỜI CHƠI

Dù được kỳ vọng rất nhiều nhưng IS vẫn chưa thể đạt được đến tầm cỡ siêu phẩm và có sức hút lớn như những tựa game khác cùng hãng như Bayonetta hay MadWorld. Tuy nhiên đó không có nghĩa tựa game này là một thất bại bởi IS vẫn có được những giá trị độc đáo của riêng mình mà có lẽ những người yêu thích thể loại khá kén người chơi này không thể dứt ra được một khi đã có dịp thử qua.

TIỂU LÝ

Tên game: The Witcher 2: Assassins of Kings | **Thể loại:** Hành động **Phát triển:** CD Projekt Red | **Phát hành:** Atari | **Dự kiến phát hành:** Q1/2011 | **Hệ máy:** PC

THE WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Sát Thủ

Không cần phải giới thiệu nhiều vì chắc chắn game thủ đều biết đây là phiên bản kế tiếp của siêu phẩm The Witcher ra mắt hồi 2007. Làng game thủ hệ PC hiện nhận định The Witcher 2: Assassins of Kings sẽ tiếp tục trở thành một "con địa chấn" vào ngày phát hành. Bởi lịch sử đã cho thấy bản đầu tiên đã được tiêu thụ hơn 1,3 triệu bản trong thời gian ngắn.

So với bản đầu tiên thì bản The Witcher 2: Assassins of Kings (AoK) tập trung hơn vào lối chơi mở, một phong cách chơi được đánh giá rất cao trong dòng game hành động pha lẫn nhập vai. Được biết, AoK lấy bối cảnh ngay sau những sự kiện xảy ra ở phiên bản đầu. Thay vì Geralt điều tra về một lời nguyền bí ẩn cho cho vị vua Foltest vùng Temeria, thì trong AoK, Geralt sẽ bắt đầu với các màn đấu kiếm với kẻ thù mới. Như trong demo, đối thủ đầu tiên bạn chạm trán sẽ là Iorveth - một tên gián điệp đầy nguy hiểm. Kế đến, một nhân vật huyền bí được biết đến với biệt danh Kingslayer sẽ đóng vai trò khá quan trọng trong nội dung của phần này.

Mặc dù hệ thống chiến đấu chính thức của game chưa chính thức hoàn thiện, nhưng một điều chắc chắn rằng người chơi sẽ có thể thi triển các chiêu thức liên hoàn đẹp mắt, tương tự như dòng game God of War vậy đó! Bắt đầu chuỗi "liên hoàn kiếm" của Geralt sẽ là những đường kiếm lả lướt nhẹ nhàng và kết thúc đối thủ bằng những đòn như trời giáng.

Không chỉ dừng lại với những cải tiến về hình ảnh và cốt truyện, AoK mang đến những trải nghiệm mới về gampelay. Những pha hành động, chiến đấu sẽ linh hoạt hơn nhiều với rất nhiều những động tác mô phỏng mới. Bên cạnh đó, giả kim thuật - sức mạnh của những "witcher" vẫn sẽ đóng một vai trò quan trọng. Sẽ có khá nhiều loại thuốc cho người chơi có thể tha hồ "sáng tạo", dĩ nhiên mỗi loại sẽ có tác dụng cũng như chức năng khác nhau.

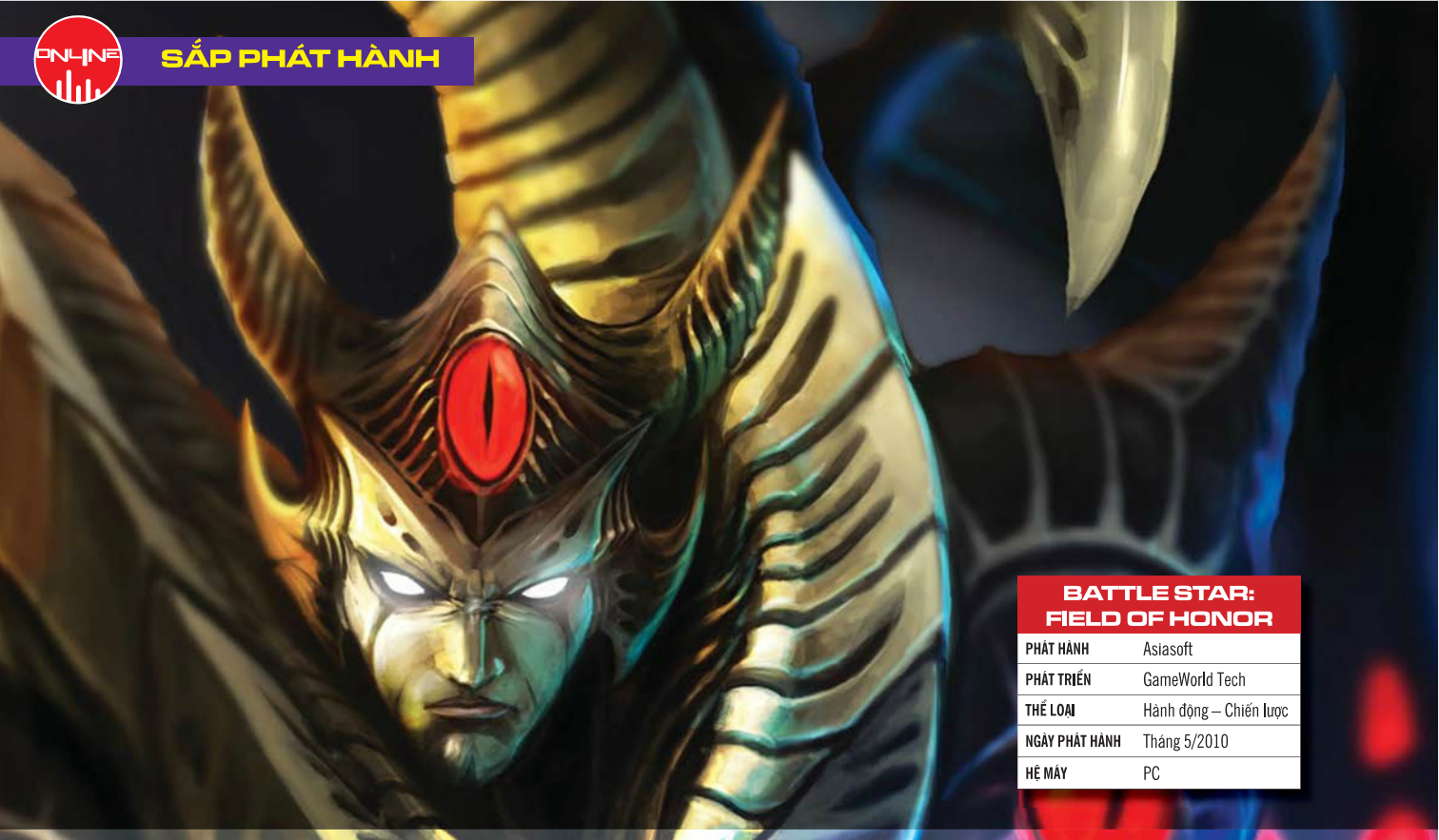
Mặc dù những gì chúng ta nhìn thấy chỉ là một phần nhỏ của phiên bản tiếp theo, và nó vẫn đang được phát triển, chúng ta có thể thấy CD Projekt Red đang hướng đến một phần tiếp theo bắt mắt hơn và hấp dẫn hơn so với bản gốc. Trong cái nhìn thoáng qua này, trò chơi có vẻ hay hơn với phong cách hành động-nhập vai cùng góc quay camera gần hơn, với hệ thống chiến đấu được tân trang, hệ thống phát triển nhân vật được cải tiến, và nhiều thay đổi khác trong những ngày tháng kế tiếp.

AoK sẽ cung cấp những trải nghiệm hoàn toàn mới với hệ thống chiến đấu tự do, các trận đấu trùm hoành tráng, và một câu chuyện về thế giới tăm tối tiếp nối sau bản gốc, đó là quá đủ để các fan của game nhập vai có thể mong chờ. Với đoạn video bị lộ hồi tháng 9/2009 của AoK đã đủ để khiến các fan phải trầm trồ thán phục, thế nhưng đó vẫn chưa phải là tất cả những gì CD Projekt Red có thể làm được.

Nếu game ra mắt vào năm 2011, rất có thể chúng ta sẽ chứng kiến cuộc đua đến ngôi vương của dòng game nhập vai giữa Diablo III và AoK.

SU ĐỒNG

TUY ĐƯỢC XẾP VÀO NHÓM CÁC TRÒ CHƠI BẮN SÚNG TRỰC TUYẾN ĐƯỢC PHÁT HÀNH TẠI VIỆT NAM NHƯNG BATTLE STAR: FIELD OF HONOR HỨA HẸN MANG ĐẾN CHO LÀNG GAME TRỰC TUYẾN VIỆT NAM MỘT PHONG CÁCH CHƠI GAME MỚI: BẮN SÚNG (SHOOTER) ĐỐI ĐẦU CHIẾN LƯỢC (STRATEGIES).



BATTLE STAR: FIELD OF HONOR	
PHÁT HÀNH	Asiasoft
PHÁT TRIỂN	GameWorld Tech
THỂ LOẠI	Hành động – Chiến lược
NGÀY PHÁT HÀNH	Tháng 5/2010
HỆ MÁY	PC

GameWorld Tech là công ty chuyên nghiên cứu và phát triển các sản phẩm dịch vụ giải trí trực tuyến, bao gồm cả game và game engine. Sản phẩm BattleSwarm Online do công ty này phát triển hiện đã có mặt tại 6 quốc gia và vùng lãnh thổ. Riêng ở Việt Nam, Asiasoft sẽ phát hành trò chơi trên với tên Battle Star: Field of Honor.

Hành tinh Field of Honor

Vào đầu những năm 3000, các nguồn tài nguyên của Trái Đất đã bị khai thác cạn kiệt, khí hậu toàn cầu cũng biến đổi bất thường, nhiều khu vực bị sa mạc hóa. Vì lẽ đó, loài người phải tìm đến một nơi sinh sống mới. Sau nhiều kỳ công thám hiểm, cuối cùng họ cũng tìm ra một hành tinh phù hợp được mệnh danh là Field of Honor. Trong khi nhân loại còn đang hân hoan với niềm vui mới thì bất ngờ một chủng tộc bọ to lớn xuất hiện và tấn công con người. Cuộc chiến tranh tranh đoạt lãnh thổ ngoài Trái Đất lớn chưa từng có đã diễn ra từ đó.

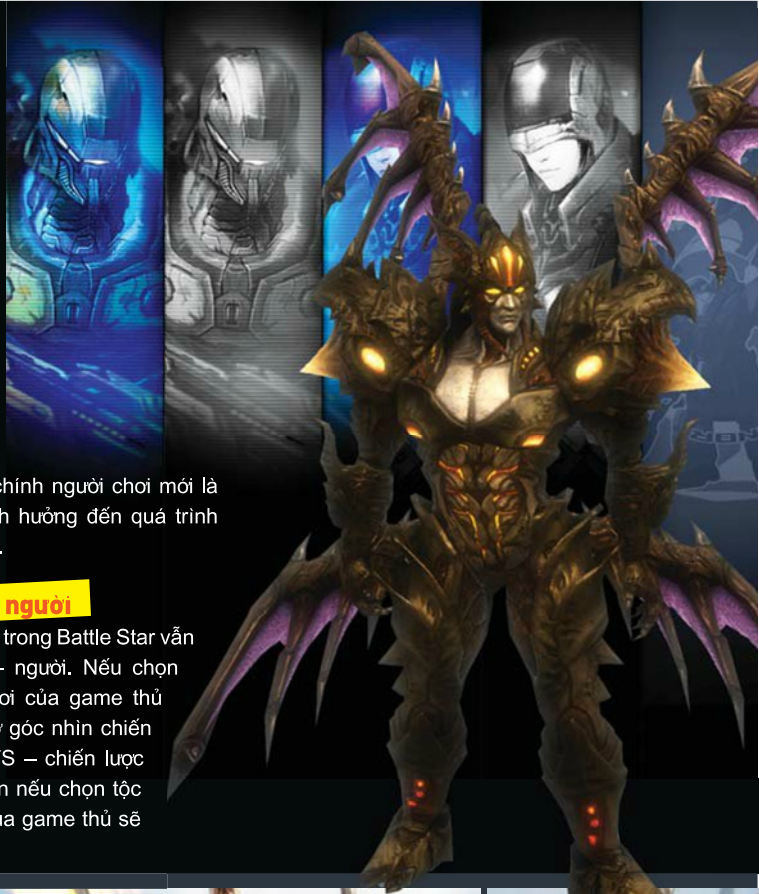
Hệ thống nhiệm vụ và đẳng cấp

Vào thời điểm hiện tại, Battle Star có đến 8 loại nhiệm vụ, dễ làm người chơi ngập chìm trong thế giới hành động của game, nào là nhiệm vụ chính, nhiệm vụ bắt đầu, nhiệm vụ mỗi ngày, nhiệm vụ cấp bậc, nhiệm vụ khởi phát, nhiệm vụ thường, nhiệm vụ liên hoàn và cuối cùng là nhiệm vụ hoạt động. Trong mỗi loại nhiệm vụ lại có nhiều nhiệm vụ con, đem lại nhiều phần thưởng giá trị như vàng và điểm kinh nghiệm cho nhân vật.

Do có kiểu chơi theo kiểu giải trí (casual) là chính Battle Star nên không phân chia thành nhiều chức nghiệp (class) phức tạp như những game khác. Người chơi sẽ chọn tham gia 1 trong 2 vai trò: chiến binh người hoặc anh hùng bọ, và mỗi tài khoản game đều có thể chơi luân phiên 2 vai trò này. Tùy theo số điểm kinh nghiệm có được và loại vai trò, nhân vật sẽ được phân loại đẳng cấp khác nhau.

Đẳng cấp	Anh hùng bọ	Chiến binh người
1	Sĩ quan	Sĩ quan
2	Kỵ sĩ	Đại úy
3	Quân đoàn	Đại tá
4	Thống lĩnh	Đại tướng
5	Anh hùng	Thống soái

Mỗi nhân vật, qua sự thể hiện theo từng vai trò, sẽ có 2 loại điểm kinh nghiệm, tạm gọi là điểm kinh nghiệm ngoài trận đấu và điểm kinh nghiệm trong trận đấu. Thông qua quá trình chơi game (thi đấu hoặc làm nhiệm vụ…), nhân vật sẽ đạt được điểm kinh nghiệm ngoài trận đấu. Loại điểm này sẽ quyết định cấp độ tối đa mà nhân vật có thể đạt tới trong 1 trận đấu (mở đầu trận đấu, tất cả các nhân vật đều bắt đầu với cấp độ 1). Sự chênh lệch về cấp độ trong trận đấu hiển nhiên có tầm quan trọng riêng



bởi cấp độ càng cao thì các kỹ năng hỗ trợ đương nhiên cũng cao và nhiều hơn. Thành tích đạt được (điểm kinh nghiệm trong trận đấu) cũng sẽ tác động trở lại điểm kinh nghiệm ngoài trận đấu.

Nếu có chút lo lắng sự chênh lệch cấp độ quá xa sẽ làm mất cân bằng ở giai đoạn sau của trận đấu thì bạn chẳng cần quá để tâm đến nó đâu. Bởi hệ thống máy chủ sẽ phân chia cấp độ nhân vật, theo đó, game thủ sẽ chỉ được đăng nhập vào máy chủ có giới hạn cấp độ phù hợp. Theo đó, kỹ năng thi đấu của chính người chơi mới là tác nhân chính ảnh hưởng đến quá trình chơi trong trận đấu.

Cuộc chiến bọ - người

Điểm mấu chốt trong Battle Star vẫn là cuộc chiến bọ - người. Nếu chọn tộc bọ, chế độ chơi của game thủ sẽ được thể hiện ở góc nhìn chiến lược (theo kiểu RTS – chiến lược thời gian thực). Còn nếu chọn tộc người, màn hình của game thủ sẽ

được thể hiện ở góc nhìn bắn súng người thứ nhất (FPS) hoặc người thứ ba (TPS). Theo trải nghiệm của người viết, ở những bản đồ rộng lớn có nhiều đường đi đan xen thì góc nhìn TPS thuận tiện hơn hẳn FPS do có tầm quan sát rộng hơn. Tuy nhiên, nếu cần "tử thủ" ở các nơi hẹp hoặc ít cửa thì sử dụng góc nhìn FPS sẽ giúp game thủ nhắm bắn mục tiêu dễ dàng hơn, qua đó độ chính xác cũng được nâng cao.

Ở chiến binh người, mỗi khi thăng cấp, game thủ có thể chọn nâng cấp 1 trong 3 khả năng: Công (mức sát thương gây ra bởi vũ khí), Phòng (sức phòng thủ của giáp trụ) và Tốc độ (bao gồm tốc độ chạy, tốc độ bắn và giảm thời gian trì hoãn khi nạp đạn, sử dụng vật phẩm…). Còn ở anh hùng bọ, game thủ phải "để mắt" đến 9 kỹ năng khi thăng cấp. Đến khi đặt chân vào game, bạn có thể tự trải nghiệm những kỹ năng thú vị trên mà do thời gian chơi thử có hạn nên người viết chưa kịp thử qua.

Vũ khí và trang bị

Khi chơi ở vai trò tộc người, hiện tại game thủ được trang bị 2 ô chứa súng. Tùy theo nhu cầu và vai trò trong đội nhóm mà người chơi sẽ chọn loại phù hợp: súng trường tự động, súng ngắm, súng phun lửa, súng phun độc, súng phóng lựu hoặc mini-gun. Chẳng hạn, muốn tiêu diệt Hero của tộc bọ từ xa thì nhất thiết cần có thành viên bắn tỉa dùng súng ngắm, hoặc để "tử thủ" thì cần có hỏa lực mạnh như súng phun lửa, hoặc súng có cơ số đạn lớn như mini-gun chẳng hạn. Trong khi chiến đấu, đạn dược là vô hạn song bị giới hạn bởi tốc độ thay đạn và giới hạn lượng đạn trong băng tùy theo đặc điểm của từng loại súng. Về giáp trụ, nổi bật là bộ giáp Rồng (Dragon Armor), mang lại sự tự tin nhiều hơn cho chiến binh người. Ngoài ra các vật phẩm khác như hộp máu, lựu đạn cũng sẽ

góp phần giúp các tay súng nhân loại trụ vững trước từng đợt tấn công vũ bão "lấy thịt đè người" từ phía tộc bọ.

Bản đồ và hình thức thi đấu

Các bản đồ trong Battle Star được phân định rạch ròi giữa chế độ PvE (người chơi đấu với máy) và chế độ PvP (người chơi đấu với nhau). Trong thời gian đầu ra mắt, ở chế độ PvE, game có bản đồ "Trận chiến sinh tồn" để thi đấu với dạng người và bản đồ "Thủ vệ hang bọ" để thi đấu với dạng bọ.

Chế độ PvP có nhiều bản đồ hơn hẳn và hình thức thi đấu cũng đa dạng hơn. Các game thủ có thể tham gia nhiều hình thức thi đấu, như Quyết đấu cùng chủng tộc (người đấu người, bọ đấu bọ), Quyết đấu khác chủng tộc (người đấu bọ), Quyết đấu hỗn hợp (đội nhóm kết hợp người và bọ). Với kiểu đối đầu "thể loại" giữa bắn súng và chiến lược, game ra mắt với 3 bản đồ "Doanh trại huấn luyện", "Đội tuần tra" và "Tấn công bình nguyên". Ngoài ra, mở rộng cho các hình thức quyết đấu hỗn hợp (kết hợp đội nhóm cả người lẫn bọ), người chơi được cung cấp bản đồ "Đấu trường" (3 người + 1 bọ). Bản đồ hỗn hợp này hứa hẹn sẽ là map tiêu chuẩn cho các giải thi đấu trực tuyến của Battle Star trong thời gian tới.

Trong quá trình khảo sát trực tiếp Battle Star, người viết nhận thấy game cũng có chế độ chơi "cướp cờ" hỗ trợ 6-8 người chơi cùng lúc, tương tự chế độ Capture the Flag trong phần chơi mạng của một số game bắn súng hiện nay. Theo đại diện của Asiasoft, Battle Star sẽ còn mở rộng những hình thức chơi đội nhóm hơn nữa, cũng như bổ sung thêm nhiều bản đồ mới trong thời gian sắp tới.

Không chỉ đa dạng về lối chơi, mỗi một trận đấu Battle Star đều có các cơ chế tính điểm và ấn định trước thời gian thi đấu rất chặt chẽ và hợp lý, thuận tiện cho việc lên lịch tổ chức các giải thi đấu eSports. Thêm vào đó là chức năng "Save Replays" giúp game thủ xem lại trận đấu rất thuận tiện với nhiều góc nhìn đa dạng.

Xu hướng mới cho e-Sports

Battle Star sẽ mang đến những trận đấu sôi nổi, quyết liệt giữa các tay súng thiện xạ từ góc nhìn thứ nhất hay thứ ba (FPS, TPS) với những nhà cầm quân chiến lược (RTS). Không còn những trận đấu 5 đấu 5 của FPS hay 1 đấu 1 của RTS, chiến trận trong Battle Star sẽ là những cuộc chạm trán 6 FPS đấu 2 RTS hoặc những cuộc hỗn chiến 8 đấu 8 giữa các liên minh bọ và người kết hợp. Với những tính năng nổi trội như trên của Battle Star, hy vọng làng e-Sports Việt sẽ được thưởng thức trận đấu với phong cách mới in đậm phong cách FPS đấu RTS. Trò chơi hoàn toàn có thể trở thành một tựa game e-Sports từ phong trào đi lên chuyên nghiệp.

Asiasoft cho biết Battle Star hiện đã hoàn tất khâu chuẩn bị và đang sẵn sàng cho cuộc chiến tranh trường kỳ giữa người và bọ trong tháng 5/2010 tới. Với những ưu thế và chiến thuật chơi riêng cho từng tộc, Battle Star hứa hẹn sẽ mở ra một mùa hè sôi động cho game giới.

HOÀNG KIM

"Mã quà tặng dành cho bạn đọc TGVT-Thế Giới Game: BSMCPROFFMWBMC77

Mã quà tặng này có thể sử dụng được cho nhiều tài khoản chơi game. Quà tặng là cặp cánh hỗ trợ tăng tốc độ chiến binh thuộc tộc Người hay Bọ."

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

MỜI BẠN THAM GIA
BÌNH CHỌN
TRỰC TUYẾN

Tại **www.pcworld.com.vn/binhchon**

SẢN PHẨM CNTT-TT ƯA CHUỘNG NHẤT 2010
từ ngày **20/04/2010** đến ngày **31/05/2010**

GIẢI PHÁP CNTT-TT HAY NHẤT 2010
từ ngày **03/05/2010** đến ngày **20/06/2010**

SẢN PHẨM GIẢI TRÍ, THỂ THAO ĐIỆN TỬ ƯA CHUỘNG NHẤT
từ ngày **25/04/2010** đến ngày **10/06/2010**

CƠ HỘI TRÚNG CÁC GIẢI THƯỞNG CÓ GIÁ TRỊ KHI THAM GIA BÌNH CHỌN

01 Giải đặc biệt: sản phẩm trị giá **20.000.000 VNĐ**
01 Giải nhất: sản phẩm trị giá **15.000.000 VNĐ**
01 Giải nhì: sản phẩm trị giá **10.000.000 VNĐ**
01 Giải ba: sản phẩm trị giá **5.000.000 VNĐ**

và nhiều sản phẩm giá trị khác của các nhà tài trợ

Để biết thêm chi tiết chương trình bình chọn, vui lòng liên hệ:
Lê Ngọc Thảo Uyên
Phụ Trách tiếp thị
T: (08) 3930 4324. Ext: 166
F: (08) 3930 4338
Email: uyenlnt@pcworld.com.vn

Liên hệ tài trợ:
Đồng Thị Phương Thảo
Phụ trách dự án
T: (08) 3930 4324. Ext: 155
F: (08) 3930 4338
Email: thaodtp@pcworld.com.vn

Tài trợ chính Microsoft® Your potential. Our passion.™
Tài trợ vàng LINKSYS® by Cisco
Tài trợ bạc | D-Link® Building Networks for People
Đồng tài trợ | VIVOTEK www.vivotek.vn

Tên game: F1 2010 | **Thể loại:** Đua xe | **Phát triển:** Codemasters | **Phát hành:** Codemasters | **Dự kiến phát hành:** Q3/2010 | **Hệ máy:** PC, Xbox 360, PlayStation 3

CHUYÊN NGHIỆP TRÊN MỌI NẺO ĐƯỜNG

Thể đua xe F1 có thể xem là một trong những thể loại đua xe khó "xơi" nhất trong những loại hiện có mặt trên Thế giới. Cũng có thể vì thế mà ngay cả trong thế giới giải trí điện tử cũng ít có tựa game nào về F1 đạt thành công như mong muốn. Như muốn xóa bỏ định kiến trên, Codemasters đang tập trung hết sức kiến tạo ra đường đua gian nan nhưng đầy phấn khích nhất hành tinh này vào tựa game F1 2010.

Có lẽ đến giây phút này thì F1 2010 đã có thể nói khá hoàn chỉnh trong các khâu nhưng game thủ cũng phải chịu khó chờ thêm vài tháng để có thể thưởng lãm phiên bản chính thức vào quí 3 năm nay. Đã quá quen thuộc với game thủ thể loại đua xe qua những dòng game đua "làm mưa, làm gió" trong thời gian gần đây, đơn cử là Grid, Colin McRae: Dirt và cả Dirt 2. Chính vì thế, người chơi hoàn toàn có thể tin tưởng vào một game có hệ thống điều khiển và hình ảnh hấp dẫn khi Codemasters áp dụng Ego Engine vào F1 2010.

Với thông tin từ phát triển, F1 2010 sẽ tích hợp cho mình hệ thống thời tiết phức tạp nhất trong tất cả các game đua xe hiện có trên thị trường. Những cơn mưa bất chợt "đổ" xuống đường đua cháy bỏng sẽ không chỉ làm game thủ bối rối trong việc quan sát mà còn ảnh hưởng cả hệ thống điều khiển của xe. Game thủ dễ dàng nhận ra mình dễ dàng bị mất lái trên những con đường trơn ướt, việc văng ra đường pit hay va chạm vào hàng rào là những điều dễ dàng xảy ra cho những "tay yếu bóng vía". Cũng như ngoài đời, "sau cơn mưa trời lại sáng", độ bám giữa xe vào đường sẽ trở nên tốt hơn ở những đoạn không còn nước mưa lắng đọng, người chơi lại tìm được sự tự tin cho mình ở những góc cua gắt.

Bên cạnh đó, cảnh tượng đội ngũ kỹ thuật lao ra khi bạn đỗ vào đường pit cũng tạo nên cảm giác chân thật cho người chơi. Cho dù bạn sửa chữa chút đỉnh, hay thay bộ vỏ xe thì cảnh tượng được thể hiện rất chi tiết cho mỗi hành động. Không dừng tại đo, người chơi cũng cần có kỹ thuật nhất định khi vào điểm sửa chữa của đội mình, như phải đi đúng tốc độ quy định, dừng đúng trạm... nếu như không muốn nhận hình phạt tương ứng cho mỗi sai lầm.

Hình ảnh thể hiện trong bản demo thể hiện khá ấn tượng, từ hình ảnh các loại xe được mô tả chi tiết cho đến những khán đài hoành tráng xung quanh đường đua. Điểm đáng chú ý nhất chính là hệ thống lái được mô phỏng ấn tượng qua từng chi tiết nhỏ. Ngoài các thông số thể hiện trong buồng lái, ngunời chơi sẽ cảm giác được "lực" từ vô-lăng qua những tốc độ khác nhau, dễ dàng đổi hướng ở tốc độ cao hay rất khó "bẻ cua" ở tốc độ thấp.

Một chế độ chơi không thể thiếu sót ở bất kỳ game đua xe nào là "Career mode" cũng được hãng Codemasters chú trọng. Game thủ có thể thi đấu cho bất kỳ đội nào mình yêu thích và mỗi đội cũng có những mục tiêu tiên quyết. Như đội Ferrari, khi bạn không đạt giải vô địch thì đồng nghĩa với sự thất bại. Nhưng với đội có trình độ thấp hơn, như Lotus chẳng hạn, chỉ cần hạng nhì cho mỗi chặng cũng đủ để cả tập đoàn reo hò trong phấn khích.

Nhìn chung, F1 2010 hiện đang được giới chuyên gia cũng như game thủ đánh giá là một trong những game đua xe F1 hứa hẹn nhất trong thời điểm hiện tại.

SU SU

Tên game: Gran Turismo 5 | **Thể loại:** Đua xe | **Phát triển:** Polyphony Digital | **Phát hành:** Sony Computer Entertain | **Dự kiến phát hành:** Q3/2010 | **Hệ máy:** PlayStation 3

ĐƯỜNG ĐUA NÓNG BỎNG

Một game đua xe đầy tham vọng từ đồ họa…

Một trong những điểm "ăn khách" của dòng game đua xe này là nền đồ họa tuyệt hảo! Với phiên bản Gran Turismo (GT5) dành cho hệ máy mạnh mẽ PS3, hãng Polyphony Digital khẳng định sẽ đưa đồ họa game bước đến ngưỡng của sự ngỡ ngàng do tất cả các chi tiết, hình ảnh, hiệu ứng đều được thể hiện rất thật, rất chi tiết khiến khó mà phân biệt được đây là hình ảnh game hay ngoài đời thật. GT5 được khẳng định sẽ chạy mượt mà ở độ phân giải FullHD 1080p, hứa hẹn sẽ trở thành game đua xe đẹp nhất từ trước đến nay. Hấp dẫn hơn nữa, cơ chế thể hiện hư hại của các chiếc xe khi va chạm sẽ có nhiều mức như các bộ phận bị vỡ, móp méo, cho đến bị dập nát hay thậm chí… rơi rụng ra ngoài ở những chiếc xe đua tốc độ cực cao. Chưa hết, với một số loại xe, còn có cả những hư hại… bên trong buồng lái nữa. Các tương tác vật lý cũng sẽ được chăm chút kỹ lưỡng khi những tác động có thể làm lật xe, hay các vật thể xung quanh đường đua có thể bị tác động mà bay từ phía (như một chồng lốp xe bên vệ đường chẳng hạn).

…cho đến số lượng xe cộ cực "khủng".

GT nổi tiếng là dòng game mô phỏng rất thật cảm giác lái xe, nên GT5 chắc chắn sẽ thừa hưởng tính chất đặc thù này. Một trong những chi tiết chứng tỏ sự công phu của dòng game là nhóm phát triển đã trực tiếp ngồi lái thử từng chiếc xe trên các đường đua chính hiệu, để từ đó ghi lại chính xác thông số và thể hiện đúng nhất cảm giác khi cầm lái khi đưa vào game. Kỹ lưỡng như thế nên cũng chẳng có gì đáng ngạc nhiên khi thời gian phát triển GT5 lại lâu đến như vậy. Hơn nữa, GT còn nổi tiếng với rất nhiều loại xe nhất, và cho đến GT5 này, các bạn biết sẽ có bao nhiêu xe trong game không? Đến bây giờ đã là hơn… 950 chiếc rồi đấy và mục tiêu của nhà phát triển là đạt đến mốc tròn 1000 chiếc xe khác nhau khi game ra mắt.

Được biết, GT5 cũng là game đua xe đầu tiên có sự hiện diện của chiếc xe siêu xe Đức đã được bán ở Việt Nam với giá hơn… 8 tỉ đồng này. Game sẽ có hơn 20 địa danh trường đua có thật trên thế giới, kết hợp những thay đổi sẽ cho ra khoảng 70 kiểu đường đua khác nhau. Trong đó có những trường đua danh tiếng đã quá quen thuộc với các fan game đua xe như Nurburgring tại Đức, Tsukuba tại Nhật hay Daytona tại Mỹ. Đặc biệt, trong game còn xuất hiện cả đường chạy Dunsfold Park tại Anh, vốn là nơi quay các đoạn thử xe trong chương trình về xe hơi nổi tiếng Top Gear của đài truyền hình BBC.

Phục vụ các fan đua xe chính hiệu

Với tính năng mạng mạnh mẽ của PS3, chế độ chơi mạng không thể thiếu trong GT5 khi hỗ trợ đến 16 người chơi online. Bên cạnh đó là các tính hấp dẫn gia tăng tính cộng động như phòng chờ Lobby, tính năng chat bằng chữ hay giọng nói, khả năng chia sẻ hình ảnh tự chụp trong game hay thậm chí tải lên YouTube các đoạn phim replay màn đua. Chưa hết, game còn tích hợp tính năng Gran Turismo TV, cho phép bạn tải các đoạn phim tư liệu về xe hơi, các giải đua trên thế giới, phỏng vấn các tay đua, v.v. với độ phân giải HD cực nét.

Quả thật, chỉ là một game đua xe thôi nhưng GT5 có quá nhiều nội dung cũng như tính năng hấp dẫn phải không các bạn? Có một câu hỏi đặt ra là nhà phát triển liệu có quá "tham lam" không khi cố gắng nhồi nhét đủ thứ vào game, để rồi thời gian phát triển và kinh phí cứ phình ra như vậy. Nhưng có như vậy, chúng ta mới thấy được sự nhiệt huyết và quyết tâm của Polyphony Digital trong việc cố gắng cho ra đời một tựa game đua xe tuyệt hảo hàng đầu thế giới là đến mức nào. Vì vậy, dẫu có phải chờ lâu, nhưng chắc chắn khi ra mắt (được hứa hẹn là trong năm nay), GT5 sẽ dư sức làm ngất ngây bất kỳ game thủ mê tốc độ nào.

PHUONG MAI

"Chiến binh" dòng GX

COOLER MASTER GX 550W, 650W, 750W LÀ LỰA CHỌN THÍCH HỢP VỚI CẤU HÌNH SỬ DỤNG ĐA CARD ĐỒ HỌA CHO NHU CẦU GIẢI TRÍ, CHƠI GAME, HOẶC THIẾT KẾ. TRENDSONIC KY-400W,VENR VPRO 420W (CÔNG SUẤT TƯƠNG ỨNG LÀ 400W VÀ 420W) ĐƯỢC THIẾT KẾ CHO NHỮNG CẤU HÌNH PHỔ THÔNG, ĐÁP ỨNG NHU CẦU HỌC TẬP, LÀM VIỆC ĐƠN GIẢN.

Mạnh mẽ cùng GX

Tương tự dòng Silent pro, "anh em" nhà GX chỉ cung cấp 1 đường +12V công suất lớn. Đảm bảo công suất đáp ứng cho những "chiến binh" cao cấp. Tương ứng với công suất thiết kế, khả năng tải tối đa của đường +12V GX 550W là 528W (tương đương 44A), GX 650W là 624W (tương đương 52A) và GX 750W là 720W (tương đương 60A). Cả 3 sản phẩm đều tích hợp mạch Active Power Factor Correction (Active PFC) có khả năng tự điều chỉnh hệ số công suất tùy theo nhu cầu hệ thống, cùng bộ lọc nhiễu kép EMI giúp tăng chất lượng, ổn định dòng điện cung cấp cho thiết bị phần cứng. Theo đánh giá của *www.80plus.org*, "anh em" nhà GX có mức hiệu năng khá cao (trên 80%), đạt chứng nhận 80Plus Standard cùng cơ chế tự điều chỉnh điện áp đầu vào (autovolt) giúp bộ nguồn có thể hoạt động tốt với dải điện áp đầu vào từ 110 – 240V AC. Cụ thể GX 550W có mức hiệu năng trung bình đạt 82,29%, GX 650W đạt 82,93% và GX 750W đạt 84,24%.

Các bộ nguồn thiết kế theo quy chuẩn Intel ATX12V v2.31. Ngoài tuyến cáp cấp nguồn cho bo mạch chủ (BMC) ATX 20+4 chân, 3 bộ nguồn có thêm 1 nguồn thứ cấp 12V loại 4 +4 chân, tương thích với tất cả với các chuẩn BMC. Các tuyến cáp cấp nguồn cho thiết bị phần cứng gồm 6 ngõ SATA, 4 ATA, 1 FDD và 2 PCIe 6+2 chân. Riêng GX 750W có đến 9 ngõ SATA và 4 PCIe 6+2 chân, có thể đáp ứng cấu hình phần cứng sử dụng 3 card đồ họa (3-way- SLI), 2 card 2 nhân (Quad SLI) hay công nghệ đa card đồ họa ATI CrossFireX. Các bộ nguồn dòng GX cũng được trang bị các chế độ bảo vệ OCP, OVP, OLP, OTP, UVP, SCP nhằm đảm bảo an toàn cho hệ thống (và cả bộ nguồn) khi hoạt động. GX 550W giá 1.795.000đ, GX 650W giá 2.177.000đ, GX 750W giá 2.445.000đ, bảo hành 5 năm.

Nhu cầu phổ thông

TrendSonic KY-400W,Venr VPro 420W thiết kế theo quy chuẩn Intel ATX12V v2.2, ngoài tuyến cáp cấp nguồn cho bo mạch chủ (BMC) ATX 20+4 chân, cả 2 có thêm đầu nguồn thứ cấp +12V4 chân; thích hợp với các BMC chuẩn micro-ATX. Các tuyến cáp cấp nguồn cho thiết bị phần cứng gồm 2 ngõ SATA, 4 ATA, 1 FDD và 1 PCIe 6 chân, riêng VPro 420W có thêm 1 PCIe 8 chân.

Theo công bố của nhà sản xuất, công suất của TrendSonic KY-400W là 400W và Venr VPro 420W là 420W. Đường cấp nguồn +12V được chia làm 2 nhánh, trong đó nhánh 1 (+12V1) của KY-400W có thể tải tối đa là 12A, nhánh 2 (+12V2) là 10A. VPro 420W cũng có 2 đường cấp nguồn +12V, cùng có công suất tải tối đa 16A. Ngoài ra, sự chênh lệch về công suất còn thể hiện qua đường cấp nguồn +3,3V và +5V; cụ thể đường cấp nguồn +3,3V và +5V của KY-400W cùng đạt mức 20A, thấp hơn 1 chút so với VPro với đường +3,3V là 22A và đường +5V là 25A.

Cả 2 được chăm chút kỹ từ vẻ bề ngoài, vỏ nguồn cứng cáp, mang lại cảm giác chắc chắn. VPro 420W được làm bằng kim loại mạ niken bóng bẩy, KY-400W được phủ lớp sơn tĩnh điện khá dày. Quạt làm mát kích thước 120mm, nằm bên dưới lưới bảo vệ bằng hợp kim sáng bóng. Các tuyến cáp cấp nguồn của KY-400W đều có thêm lớp lưới bảo vệ trong khi VPro 420W, ngoài tuyến cáp chính 20+4 chân cấp nguồn cho BMC được bó lưới thì các tuyến cáp còn lại vẫn để trần. TrendSonic KY-400W giá 700.000đ, bảo hành 12 tháng. Venr VPro 420W giá 635.000đ, bảo hành 3 năm.

ANH THU

LIÊN HỆ:

COOLER MASTER: Alpha. ĐT: (08) 3925 0719.

TRENDSONIC: Netcom. ĐT: (04) 3573 7747, (08) 3868 2982.

VENR: V.E.N.R. ĐT: (04) 3537 6887, (08) 3825 7228, (511) 375 1915.

VŨ KHÍ MỚI của Logitech

Sau "khoảng lặng" khá dài kể từ khi giới thiệu chú chuột G5, được không ít các game thủ sử dụng trong các trận đấu eSports, Logitech tiếp tục "làm nóng" người hâm mộ với 2 chú chuột mới là G500 và G9x. Ngoài việc kế thừa những ưu điểm của lớp "đàn anh" G5 và G9, cả 2 còn được trang bị những tính năng, những thông số kỹ thuật đầy mạnh mẽ đáp ứng cho nhu cầu làm việc lẫn giải trí. Tiện ích Logitech SetPoint bổ sung nhiều tùy chọn linh hoạt hơn cho người dùng, chẳng hạn thay đổi tác vụ mặc định cho nút chức năng, thay đổi tốc độ truyền dữ liệu qua cổng USB (USB report rate) giúp trỏ chuột di chuyển mượt hơn, điều khiển chuột dễ dàng và chính xác hơn. Tiện ích cũng hỗ trợ việc lập trình tạo các script với tổ hợp các phím nhấn kết hợp giữa chuột và cả bàn phím, ấn định khoảng thời gian giữ phím để thực hiện những động tác phức tạp ngắm bắn (nhấn giữ phím Z) trong tư thế đi bộ (phím Shift) hoặc quỳ gối (phím C). Ngoài ra, người dùng còn có thể tùy chỉnh riêng độ phân giải tọa độ x và y của chuột, chẳng hạn khi thiết lập x là 5.700 và y là 200, bạn vẫn luôn giữ được tầm "ngắm" trong khi leo trèo, chạy nhảy.

Logitech G500

Về ngoại hình, G500 không có nhiều thay đổi so với G5. Cũng với thiết kế thuôn dài ôm gọn theo tay người dùng, phần hông trái được khoét lõm thành vùng đệm kê tay, tạo cảm giác thoải mái, tự nhiên khi sử dụng liên tục trong thời gian dài. Cáp nối USB có thêm lớp bảo vệ bên ngoài, tăng khả năng chịu lực. G500 có thiết kế thích hợp cho người dùng thuận tay phải, ngoài 3 phím cơ bản là trái, phải và nút cuộn, chuột có thêm 6 nút chức năng (1 trên thân chuột và 5 ở cạnh phải) nhằm tăng tính tiện dụng cho người dùng trong quá trình sử dụng. Đặc biệt, nút cuộn hỗ trợ 2 chế độ là "click to click" thích hợp cho việc chuyển đổi vũ khí trong thể loại game FPS và "hyper fast" giúp lướt nhanh qua những văn bản, tài liệu hoặc website. Tương tự G5, G500 có thể tùy chỉnh trọng lượng theo nhu cầu người dùng với 12 "quả tạ" gồm 2 loại 4,5g và 1,7g. Theo cảm nhận của Test Lab, với trọng lượng mặc định 161g, chuột đã thích hợp cho nhu cầu làm việc lẫn giải trí.

G500 hỗ trợ độ phân giải mặc định gồm 3 mức 800, 1.600 và 3.200dpi, có thể mở rộng đến 5 mức khác nhau trong khoảng từ 200 dpi đến 5.700dpi bằng tiện ích Logitech SetPoint. Bộ cảm biến có khả năng xử lý đạt 12 megapixel/giây, tốc độ quét tối đa đạt 165IPS (inches per second) tương đương 4,19m/s. Công nghệ Always On giúp chuột luôn ở trạng thái "sẵn sàng chiến đấu", trỏ chuột đáp ứng tức thời cùng với sự di chuyển của chuột. Giá 1.600.000đ, bảo hành 3 năm.

Logitech G9x

G9x cũng không có nhiều thay đổi so với "người anh em" G9, thiết kế sắc sảo với những đường nét mạnh mẽ, hiện đại cùng khả năng "thay hình đổi dạng". Bộ cánh "DryGrip" thích hợp cho người dùng có cỡ tay nhỏ, trong khi "Wide Load" thích hợp với người dùng có cỡ tay lớn. Ngoài việc gia tăng kích thước và trọng lượng chuột, "Wide Load" được làm từ nhựa ABS với khả năng chống trượt khá tốt, vùng đệm kê tay bên hông trái lớn, tạo cảm giác thoải mái, tự nhiên khi sử dụng liên tục trong suốt thời gian dài. Ngoài 3 phím cơ bản, G9x có thêm 6 nút chức năng (2 trên thân, 2 ở cạnh bên và 2 ở mặt dưới), cho phép người dùng điều chỉnh chuột tốt hơn tùy nhu cầu cá nhân. Nút cuộn cũng hỗ trợ 2 chế độ là "click to click" và "hyper fast". Phụ kiện đi kèm có thêm 8 "quả tạ" gồm 2 loại 4g và 7g để thay đổi trọng lượng chuột tùy người dùng.

Thiết kế hướng đến giới game thủ với những thông số kỹ thuật đầy ấn tượng. Mặc định, độ phân giải chuột hỗ trợ có 4 mức khác nhau (400, 800, 1.600, 3.200dpi) và cũng có thể tùy chỉnh chi tiết trong khoảng từ 200 dpi đến 5.700dpi bằng tiện ích Logitech SetPoint. Bộ cảm biến có khả năng xử lý đạt 12 megapixel/giây, tốc độ quét tối đa đạt 165IPS (inches per second) tương đương 4,19m/s. Công nghệ Always On giúp chuột luôn ở trạng thái "sẵn sàng chiến đấu". Tương ứng mỗi độ phân giải và profile đang sử dụng là hệ thống đèn LED với 3 màu cơ bản đỏ, xanh lá, xanh dương (RGB) và có đến hàng trăm sắc thái khác nhau, tha hồ cho bạn đọc lựa chọn. Bộ nhớ tích hợp có thể lưu trữ tối đa 5 script, có thể gắn chuột và chạy trực tiếp trên bất cứ máy tính nào mà không cần cài đặt tiện ích. Giá 2.000.000đ, bảo hành 3 năm.

Tương xứng với độ phân giải thuộc hàng "khủng", Test Lab sử dụng cấu hình thử nghiệm với màn hình Philips 220CW8FB 22inch, độ phân giải 1680x1050x32bit để 2 chú chuột thỏa sức "tung hoành". Nhìn chung, cả 2 hoạt động rất nhạy, trỏ chuột di chuyển linh hoạt trên màn hình, độ chính xác cao. Phím nhấn trái, phải to và dài đủ để bấm chính xác trong bất cứ tình huống nào. Chuột có kích thước lớn, trọng lượng vừa phải, hình dạng ôm theo bàn tay tạo sự thoải mái khi sử dụng liên tục trong thời gian dài. Các phím chức năng bố trí khá thuận tiện, việc chuyển đổi dễ dàng. Đáng tiếc là 2 phím chức năng của G9x được bố trí ở mặt dưới chuột nên không tiện dụng lắm khi cần sử dụng. G500 không có nút chức năng chuyển đổi giữa các profile người và không đi kèm đĩa CD/DVD tiện ích, bạn đọc phải "chịu khó" tải về từ website nhà sản xuất.

TRUNG DOÃN

LIÊN HỆ: **Digiworld.** ĐT: (08) 3929 0059.

"ĐỒ NGHỀ" cho game thủ PSP Go

Không chỉ là một trong những thiết bị chơi game cầm tay thành công nhất hiện nay, với thiết kế tinh tế, sang trọng, PSP Go được xem là món trang sức thời trang đậm chất công nghệ cho các game thủ sở hữu. Để tôn thêm giá trị, làm đẹp cũng như bảo vệ thiết bị này khỏi những sự cố đáng tiếc trong quá trình sử dụng, Sony cũng như nhiều hãng sản xuất phụ kiện chuyên về game khác liên tục cho ra đời các sản phẩm mới để hỗ trợ dòng máy chơi game này. TGG sẽ điểm qua một số phụ kiện đáng chú ý để bạn đọc TGG có thể tham khảo trước khi quyết định sắm sửa chúng cho PSP Go của mình!

Đế sạc PEGA Charger

Ấn tượng đầu tiên về chiếc đế sạc này chính là lớp nhựa đen bóng được phủ 80% sản phẩm trông rất sang trọng và lịch lãm. Mặt dưới của đế được lót bằng 4 miếng cao su nhỏ giúp cố định nó với bề mặt tiếp xúc. Trong khi đó, chính giữa của mặt trên là dàn đèn LED bằng mica trong suốt và ngõ cắm All in One Port giúp đế có thể kết nối với PSP đồng thời cố định được thiết bị này khi sạc. Mặt sau đế là cổng kết nối USB chuẩn Mini-B. Đi kèm sản phẩm là cáp kết nối có ngõ vào USB chuẩn Mini-B và ngõ ra là USB chuẩn type A. Chính vì vậy, người sử dụng có thể kết nối thiết bị này với rất nhiều sản phẩm hỗ trợ USB chuẩn type A như PC, PS3, Xbox 360 và thậm chí cả đầu DVD thông dụng.

Khi hoạt động dàn đèn LED được bố trí trên đế sẽ tự động nhấp nháy chuyển đổi nhiều màu sắc khác nhau như đỏ, vàng, xanh lá trông rất thú vị. Tuy nhiên, nếu như PEGA thiết kế đế bằng màu trắng thì màu sắc phát ra từ đèn sẽ độc đáo hơn nữa. Ngoài tính năng sạc, bạn có thể sử dụng chiếc đế này để trao đổi dữ liệu từ PSP qua PC và PS3 hoặc ngược lại. Rất thuận tiện! Thử nghiệm sơ bộ, thời gian sạc đầy PSP Go của sản phẩm mất hết 5 giờ 15 phút.

Giá tham khảo: 250.000 đồng

Bộ đồ nghề PEGA PSP Go 8-trong-1

Đúng như tên gọi của mình, bộ phụ kiện này bao gồm 8 sản phẩm khác nhau. Đầu tiên là EVA Bag – chiếc túi đựng PSP Go bằng da màu đen viền đỏ, có thiết kế nhỏ gọn nhưng chắc chắn. Kết hợp túi đựng này với chiếc dây đeo bằng vải bố - Strap trong bộ phụ kiện, bạn có thể tạo thành chiếc túi xách cơ động có thể cầm nắm rất thuận lợi mỗi khi phải mang PSP Go trong những chuyến đi xa. Trong EVE Bag còn có thêm Soft Card - túi giấy chống ẩm dùng để lưu trữ thẻ nhớ mở rộng của máy.

Cũng trong bộ phụ kiện này các game thủ còn sở hữu thêm miếng dán màn hình cho máy – Protection Film; Crystal Protection Box - bộ vỏ bằng mica có tác dụng bảo vệ máy khỏi trầy xước, va đập khi sử dụng; Clean Cloth - miếng vải mềm để lau chùi màn hình và Earphone – bộ tai nghe được viền bạc rất bắt mắt. Đáng tiếc là bộ tai này không tích hợp sẵn nút điều chỉnh âm lượng thường thấy. Cuối cùng trong danh sách phụ kiện là chiếc móc khóa mini có hình dạng tương tự các PSP thế hệ trước (1000, 2000 và 3000).

Giá tham khảo: 380.000 đồng

"Giáp" nhôm PEGA PSP Go Aluminium Case

Nhờ được cấu tạo bằng nhôm nên "bộ giáp" bảo vệ PSP Go này trông thanh thoát và nhẹ nhàng hơn hẳn so với các sản phẩm bằng mica hoặc nhựa thông thường khác. Ngoài ưu điểm này, màu sắc được phủ lên trên "bộ giáp" cũng tươi tắn, mịn màng, đồng thời số lượng màu để lựa chọn cũng đa dạng phong phú hơn như xanh ngọc, bạc ánh kim, tím nhũ bạc….việc này đồng nghĩa với ngoài khả năng được bảo vệ, PSP Go của bạn trông sành điệu và thời trang hơn.

Giá tham khảo: 160.000 đồng

Tay cầm PEGA PSP Go Grip

Việc gia giảm kích thước đột ngột ở phiên bản Go so với các phiên bản PSP trước đây khiến việc thao tác game của các game thủ trưởng thành (có kích thước bàn tay lớn) trở nên khó khăn và mau mỏi cơ. Đây có lẽ là nguyên nhân khiến PSP Go Grip được ra đời.

Thiết bị có hình dạng khá giống một chiếc tay cầm Xbox 360. Mặt trước là bốn ngàm chữ C có tác dụng cố định PSP Go. Do thiết kế khá khít và nhọn nên khi gắn PSP Go vào sản phẩm, bạn phải hết sức thận trọng nếu không muốn sản phẩm làm trầy máy. Hai bên sản phẩm là các miếng đệm được thiết kế gợn sóng nhằm tạo cảm giác chắc tay cho game thủ khi sử dụng. Tuy nhiên nếu hai miếng đệm này được làm bằng cao su thì sẽ tạo cảm giác thoải mái hơn rất nhiều so với kết cấu nhựa. Mặt sau của PSP Go Grip là miếng gạt có tác dụng nâng sản phẩm tạo thành góc 45 độ khá hữu ích nếu bạn muốn thưởng thức phim hoặc xem các video clip trên PSP Go.

Giá tham khảo: 170.000 đồng

Tai nghe Sony In-Ear Headset

Thiết kế của In-Ear Headset làm gợi nhớ đến các tai nghe cao cấp của điện thoại Sony Ericksson dòng Walkman trước đây, khi phần tiếp xúc của tai nghe với tai người sử dụng được thiết kế dạng hình trụ thẳng góc 90 độ và bọc bằng cao su mềm để tạo cảm giác thoải mái. Đi kèm theo sản phẩm còn có thêm một bao da vừa có tác dụng bảo quản vừa có thể "ẩn" được phần dây dư của sản phẩm khi sử dụng. Ngoài ra, còn có thêm một bộ cao su mềm (lót phần tai nghe) dự phòng. Ngoài chức năng của một head phone, bộ tai nghe này còn có thể dùng như một headset giúp bạn thực hiện các cuộc gọi thông qua dịch vụ Skype hoặc sử dụng voice chat trong các game hỗ trợ mạng. Tuy nhiên, bạn có thể tắt chức năng này thông qua một công tắc được gắn trên dây của sản phẩm.

Thử nghiệm In-Ear Headset với các bản nhạc ballad êm dịu và rock nặng, âm thanh tái hiện đều rất trung thực, tròn trịa và không bị rè hoặc vỡ tiếng khi điều chỉnh âm ở mức cao nhất. Âm thanh thu phát khi sử dụng dịch vụ Skype và chức năng chơi mạng của game SOCOM: US Navy Seals Fireteam Bravo 3 đều được truyền tải nhanh, rõ ràng. Đây thật sự là tai nghe "hàng hiệu" đáng để các game thủ PSP Go tậu về!!!

Giá tham khảo: 450.000 đồng.

ANH TUẤN

LIÊN HỆ:

Halo 82 Pasteur, Q.1, TP. HCM. ĐT: (08)3821 8361 – (08)3914 1494.

Mi Mi Game 55A – 114 Pasteur, Q.1, TP. HCM. ĐT: (08)39140594 – (08)39140595.

Những cải tiến ĐÁNG GIÁ

Centurion 5 II (RC-502-KWN1)

Centurion 5 II có kích thước 20,2x44x48,5cm, nặng 7,5kg. Thiết kế gọn đẹp, khỏe khoắn cùng bộ cánh tông đen thời trang. Để tăng tính thẩm mỹ, nắp trái thùng là 1 cửa sổ trong suốt để "khoe" cấu hình phần cứng bên trong. Mặt trước dạng lưới tổ ong và có thêm lớp mút lọc bụi. So với phiên bản Centurion 5, bảng điều khiển gồm nút nguồn (power), khởi động nóng (reset), nút tắt/mở đèn LED cùng các ngõ giao tiếp hỗ trợ thiết bị ngoại vi được thay đổi, nhường chỗ để gắn quạt làm mát các khoang ổ đĩa 3½ inch. Tương tự với thiết kế bên trong, vị trí gắn ổ đĩa 3½ inch cũng xoay ngang, được làm mát trực tiếp bằng quạt kích thước lớn. Bộ nguồn cũng được dời xuống đáy thùng, có thể tận dụng làm quạt hút đẩy luồng không khí nóng từ card đồ họa ra ngoài. Đặc biệt là vị trí gắn BXL được mở rộng, cho phép thay "nóng" tản nhiệt BXL mà không cần tháo rời BMC khỏi thùng máy. Cách thiết kế này hữu ích với những bạn đọc thường xuyên "táy máy" cấu hình phần cứng.

Khả năng hỗ trợ thiết bị phần cứng của Centurion II khá tốt; tương thích với bo mạch chủ (BMC) chuẩn ATX lẫn micro ATX. Mặt trước có 4 khoang gắn ổ đĩa 5¼", 5 khoang 3½" và 7 khe gắn card mở rộng. Thùng máy cũng đáp ứng được cấu hình phần cứng sử dụng 2 card đồ họa kích thước "full size". Phụ kiện đi kèm hỗ trợ ổ cứng SSD loại 2,5" và 1,8". Hệ thống tản nhiệt mặc định gắn sẵn 1 quạt 140mm, tốc độ 1.200rpm (vòng/phút) ở mặt trước và 1 quạt 120mm, tốc độ 1.200rpm ở mặt sau. Giá 1.318.000đ, bảo hành 12 tháng.

CM 690 II Plus (RC-692-KWN1)

Tương tự CM 690, phiên bản "cộng thêm" này có kích thước 21,5x51,2x52,9cm và nặng khoảng 9,7kg; thuộc dạng "đô con" trong dòng mid-tower của Cooler Master. Thiết kế mạnh mẽ, kết cấu chắc chắn, các góc cạnh được bo tròn mềm mại và không kém phần quyến rũ với 2 đường viền bạc chạy suốt từ mặt trước đến hết phần nóc thùng. Bảng điều khiển gồm các nút power, reset, nút tắt/mở đèn LED và các ngõ giao tiếp USB, eSATA, ngõ cắm micro và audio chuẩn HD/AC'97 được dời lên nóc thùng máy. Mặt sau có vị trí dành riêng cho ống dẫn chất lỏng của tản nhiệt nước. Chân đế cao su loại lớn, khả năng hấp thụ chấn động tốt, giúp thùng máy "đứng" vững hơn.

Điểm đặc biệt của CM 690 II Advanced là toàn bộ thùng máy thiết kế dạng lưới tổ ong kết hợp cùng hệ thống tản nhiệt có thể gắn đến 10 quạt làm mát kích thước khác nhau tại các "điểm nóng" như BXL, ổ cứng, card đồ họa… không khí lưu chuyển dễ dàng, hạn chế sự gia tăng nhiệt độ của các linh kiện phần cứng. Vị trí gắn BXL thiết kế cho phép thay "nóng" tản nhiệt BXL mà không cần tháo rời BMC. Ngoài ra, 1 phần không gian trên nóc thùng máy có thể dùng làm nơi để thiết bị lưu trữ gắn ngoài hoặc các vật dụng cá nhân.

Do có ưu thế về kích thước, khả năng hỗ trợ thiết bị phần cứng của CM 690 II Advanced khá tốt, đáp ứng được cấu hình phần cứng sử dụng 3 card đồ họa (3-way-SLI), 2 card 2 nhân (Quad SLI) hoặc ATI CrossFireX. Mặt trước có 4 khoang gắn ổ đĩa 5¼", 6 khoang 3½" và 8 khe gắn card mở rộng. Phụ kiện đi kèm hỗ trợ ổ cứng SSD loại 2,5" và 1,8". Hệ thống tản nhiệt mặc định gồm 2 quạt 140mm (1 mặt trước, 1 trên nóc), tốc độ 1.200rpm và 1 quạt 120mm, tốc độ 1.200rpm ở mặt sau. Giá 2.006.000đ, bảo hành 12 tháng.

NHỮNG THAY ĐỔI TRONG THIẾT KẾ THÙNG MÁY GIÚP THAO TÁC LẮP RÁP ĐƠN GIẢN HƠN, HỆ THỐNG TẢN NHIỆT HOẠT ĐỘNG HIỆU QUẢ HƠN, DUY TRÌ NHIỆT ĐỘ CÁC THIẾT BỊ PHẦN CỨNG ỔN ĐỊNH VÀ GIẢM THIỂU TIẾNG ỒN. CẢ 4 THÙNG MÁY COOLER MASTER CENTURION 5 II, CM 690 II PLUS, THERMALTAKE ELEMENT T VÀ ELEMENT G THUỘC DÒNG MID-TOWER, THIẾT KẾ GỌN ĐẸP, MẠNH MẼ, TƯƠNG THÍCH VỚI BO MẠCH CHỦ (BMC) CHUẨN ATX LẪN MICRO ATX.

Element T (VK90001N2Z)

So với 2 phiên bản G và S, Element T có phần "khiêm tốn" hơn với kích thước 52,5x21x48mm, nặng khoảng 7 kg, thiết kế đơn giản cùng những đường nét mạnh mẽ. Dàn khung bằng thép SECC cứng cáp, 2 nắp bên hông thùng máy khá "nặng tay", tăng khả năng chịu lực. Toàn bộ mặt trước dạng lưới tổ ong loại lớn, tăng cường khả năng trao đổi nhiệt với môi trường bên ngoài. Bên trong có thêm lớp lưới lọc bụi, có thể vệ sinh dễ dàng khi bẩn. Các nút power, reset và các ngõ giao tiếp USB, ngõ cắm micro và audio chuẩn HD/AC'97 cũng được dời lên nóc thùng máy. Nút reset khá nhỏ, tránh tình trạng vô ý khởi động lại máy tính. Mặt sau có khóa an toàn giúp bảo vệ các thiết bị chơi game không bị thất lạc.

Element T được thiết kế tối ưu cho những cấu hình "chuyên game". Bên trong rộng và thoáng, không vướng víu khi lắp ráp. Bộ nguồn được dời xuống đáy thùng, có thể tận dụng làm quạt hút đưa khí nóng ra ngoài và giúp thùng máy cân bằng hơn. Mặt trước có 3 khoang gắn ổ đĩa 5¼", 7 khoang 3½" và 7 khe gắn card mở rộng. Phụ kiện đi kèm hỗ trợ ổ cứng SSD loại 2,5" và 1,8". Hệ thống tản nhiệt cho phép gắn đến 5 quạt làm mát kích thước khác nhau. Mặc định được trang bị sẵn 1 quạt 200mm trên nóc, tốc độ 800rpm và 1 quạt 120mm, tốc độ 1.400rpm ở mặt sau. Giá 1.795.000đ, bảo hành 3 năm.

Element G (VL10001W2Z)

Element G được xếp vào dòng mid-tower, kích thước 48x23x52cm, trọng lượng 7,9kg. Hầm hố nhưng không kém phần sang trọng, thùng máy là lựa chọn thích hợp cho những tay "chơi" với thiết kế tinh xảo, kết cấu chắc chắn, sử dụng tông đen cho toàn bộ thùng máy (cả phụ kiện và ốc vít). Bảng điều khiển gồm các nút power, reset, nút tắt/mở đèn LED và các ngõ giao tiếp USB, eSATA, ngõ cắm micro và audio chuẩn HD/AC'97 được dời lên nóc thùng máy. Mặt sau có vị trí dành riêng cho ống dẫn chất lỏng của tản nhiệt nước. Điểm đặc biệt trong thiết kế của Element S là khả năng chống rung và giảm thiểu tiếng ồn khi hệ thống hoạt động. 2 nắp bên có lớp đệm cao su giúp việc đóng mở êm hơn. Mặt sau có khóa an toàn giúp bảo vệ linh kiện phần cứng bên trong tốt hơn. Chân đế thùng máy có thêm lớp đệm cao su nhằm hấp thụ chấn động và chống trượt.

Tương tự Element T, thùng máy có 3 khoang gắn ổ đĩa 5¼", 7 khoang 3½" và 7 khe gắn card mở rộng. Phụ kiện đi kèm hỗ trợ ổ cứng SSD loại 2,5" và 1,8". Hệ thống tản nhiệt cho phép gắn đến 6 quạt làm mát kích thước khác nhau, trong đó các quạt ở mặt trước, trên và bên hông thùng máy có thể tùy chỉnh tốc độ, màu sắc hiển thị nhờ sử dụng đường cấp nguồn riêng. Mặc định Element G được trang bị sẵn 2 quạt 200mm (1 trước, 1 trên nóc) tốc độ đạt 800rpm, 1 quạt 140mm, tốc độ 1.000rpm cùng 1 quạt 230mm, tốc độ 800rpm ở cạnh bên. Giá 2.980.000đ, bảo hành 3 năm.

ĐÔNG QUÂN

LIÊN HỆ:

COOLER MASTER: Alpha. ĐT: (08) 3925 0719.

THERMALTAKE: Sao Biển. ĐT: (08) 3862 4741.

PC WIRELESS GAMING RECEIVER DOCKING CHARGER STATION

Đem tay cầm không dây Xbox 360 sang PC

Không thể phủ nhận giải pháp dùng tay cầm không dây của Xbox 360 để thưởng thức những tựa game đa nền (cross platform) như Devil May Cry 4, Borderland, Resident Evil 5 bằng phiên bản PC là giải pháp khá hoàn hảo, bởi không những tiết kiệm cho những game thủ có hầu bao hẹp nó còn giúp họ cảm nhận được tính năng "rung" cũng như sự thoải mái như khi dợt các tựa game này trên các máy chơi game chuyên dụng (console). Tuy nhiên, nhược điểm lớn nhất của cách làm này là bạn phải luôn dè chừng mỗi khi cao hứng nhập vai có thể đong đưa qua lại khiến đầu nối tay cầm bị sút khỏi cổng USB của vi tính. Bạn không muốn cuộc vui của mình bị gián đoạn đồng thời tận dụng được tốt tay cầm không dây của chiếc Xbox 360 ở nhà ? PC Wireless Gaming Receiver xuất xứ từ Trung Quốc có thể giúp bạn giải quyết vấn đề này khá ổn thỏa.

Toàn thân của sản phẩm được phủ màu trắng ngà. Do vừa có chức năng nhận sóng của tay cầm không dây của Xbox 360 vừa kiêm luôn chức năng sạc (điểm sáng giá của sản phẩm này so với thiết bị cũng có tính năng tương tự XBox 360 Official Wireless Gaming Receiver for Windows của Microsoft) nên thiết kế ngoài của sản phẩm có phần hơi giống các giá đỡ của Wii hay PS3. Tuy nhiên, phần lõm được thiết kế vừa khớp với các phím LB, LT, RB, RT nhằm tiếp xúc được với cổng kết nối của tay cầm Xbox 360 để thực hiện chức năng sạc (bạn có thể gắn bất cứ pin sạc nào tương thích với tay cầm Xbox 360 để thực hiện chức năng này). Mặt sau của sản phẩm là dây nối dài khoảng 1m có đầu USB để các game thủ kết nối sản phẩm với PC. Trong khi đó mặt trước của sản phẩm là nút thu nhận sóng và ba đèn nhỏ hiển thị chức năng hiện thời mà sản phẩm đang thực hiện bao gồm đèn vàng – chức năng thu nhận sóng, xanh dương – tín hiệu nguồn và cuối cùng là đèn đỏ - báo hiệu thiết bị đang sạc. Ngoài ra, bạn còn có thể sử dụng ổ điện gia đình để cung cấp nguồn cho sản phẩm thông qua đầu PowerApdater được nhà sản xuất bán riêng.

Quá trình cài đặt driver cho sản phẩm bằng CD kèm theo diễn ra khá suôn sẻ và dễ dàng trên nền Windows XP SP3. Thử nghiệm sản phẩm trên nền Windows XP SP3 với ba game mới ra mắt trong thời gian gần đây có hỗ trợ tay cầm Xbox 360 là Borderlands, Superstars V8 Next Challenge và Metro 2033 đều không gặp bất kỳ trục trặc gì. Tất cả các game trên đều nhận diện tốt tay cầm của Xbox 360 và tự động thiết lập phím cũng như tính năng rung phản hồi y chang phiên bản Xbox 360 nên các game thủ không cần phải loay hoay tốn nhiều thời gian cho việc điều chỉnh. Người viết tiếp tục thử nghiệm với một game đa nền khác là Venetica (Xbox 360, PC) thì có thể truy xuất menu ngoài của trò chơi nhưng khi vào game ngoài việc đăng nhập vào menu chính và duyệt bằng phím A còn lại các thao tác như di chuyển nhân vật, trò chuyện với các nhân vật phụ…đều bị vô hiệu hóa. Có lẽ do trò chơi chưa phát hành chính thức tại thị trường Mĩ và gán mác Game for Windows nên trục trặc này là điều khó tránh khỏi.

Mặc dù driver kèm theo sản phẩm chỉ dành cho Windows XP nhưng người viết vẫn tiến hành cài đặt nó trên nền Windows 7 và tiếp tục thử nghiệm với các game đã test trên nền Windows XP đã đề cập ở trên một lần nữa. Lúc này các chức năng hoạt động trên tay cầm tay hoạt động trơn tru ngoại trừ tính năng rung! Hy vọng nhà sản xuất sẽ sớm cập nhật driver dành cho cho sản phẩm trên hệ điều hành này trong tương lai gần.

Giá tham khảo: 550.000 đồng.

ANH TUẤN

LIÊN HỆ:

CỬA HÀNG HALO: 82 Pasteur, Q.1, TP. HCM.

ĐT: 3821 8361 – 3914 1494.

HỘP THƯ HỎI & ĐÁP

Tại sao lúc cài xong Silent Hill 5: Home coming thì lúc chạy game có thông báo: "This application failed to start because d3dx9_38.dll was not found. Re-installing the application may fix this problem". Mặc dù em đã lên Gooogle tìm cách sửa các kiểu nhưng vẫn không được. ***(ProF˙refox – Cộng đồng TGVT)***

Nguyên nhân gây lỗi là do tập lệnh đồ họa DirectX 9 trong máy tính chưa được cập nhật. Bạn có thể tham khảo giải pháp tại: http://www.pcworld.com.vn/hoi-dap/game/2007/08/1215981/directx-9-0c-loi-khong-tim-thay-d3dx9-dll/.

Em được 1 đứa bạn đưa cho đĩa Halo 2 chạy trên Windows XP. Đang cài, đến phần chọn ổ đĩa thì em chọn qua ổ F thay vì ổ C như mặc định nhưng máy báo: "There is not enough space to install these option(s). Please free up some disk space or modify your selections.". Máy em chỉ có 1 ổ cứng nhưng được chia thành 4 ổ nhỏ: C, D, E ,F. Ba ổ D, E, F đều trống >10GB, còn ổ C thì chỉ còn khoảng 5GB. Em đã thử chọn từng ổ nhưng nó vẫn hiện ra thông báo như trên. Các ổ trên đều định dạng NTFS. Cho em hỏi có cách nào giải quyết không? ***(son˙ccyborg1995 – Cộng đồng TGVT)***

Thông báo lỗi cho biết dung lượng trống phân vùng ổ cứng không đủ để cài đặt game. Muốn gộp các phân vùng mà không làm mất dữ liệu, bạn có thể sử dụng tiện ích Acronis True Image hoặc Partion Magic có trong Hiren's Boot CD để thực hiện.

Máy tính em đang dùng Windows XP SP2. Em thấy có một hiện tượng rất lạ là một số game không thể tạo file save trong My Documents. Ví dụ trò Need for Speed: Shift thì không thể tạo được file save. ***(bach1994 – Cộng đồng TGVT)***

Bạn hãy kiểm tra thư mục My Documents trên máy tính xem có thiết lập tùy chọn Read Only hay không? Bạn hãy thử tạo một vài folder hoặc tập tin mới trên thư mục My Document, hoặc rộng hơn nữa là bất cứ đâu trong ổ C để kiểm tra file có tạo ra bình thường không? Không loại trừ máy bạn đã nhiễm virus, hãy dùng phần mềm anti virus quét toàn bộ máy hoặc cài lại hệ điều hành nếu cần.

Mặt khác, có một số game tạo file save trong Shared Documents (dùng chung cho nhiều tài khoản Windows), ví dụ C:\Documents and Settings\All Users\Shared Documents\S.T.A.L.K.E.R. - Call of Pripyat (C: là phân vùng cài Windows).

Cho em hỏi ở VN có nhà phân phối máy tính Alienware không? Nếu có thì ở đâu? ***(Sonlok˙ – Cộng đồng TGVT)***

Hiện nay chỉ có 1 nhà phân phối chính thức máy tính Alienware tại Việt Nam là BEN (www.ben.com.vn). Bạn liên hệ theo địa chỉ: Dell Store 123 Chùa Bộc, Đống Đa, Hà Nội. Điện thoại: (04) 37301945.

Mình có dự định mua 1 card đồ hoạ cao cấp của NVIDIA, cụ thể là GTX 285 hoặc 295 nhưng khi xem thông số kĩ thuật về card trên web của Nvidia phần bề rộng (Width) là "dual slot". Xin giải thích giùm mình slot ở đây là để chỉ khe cắm nào, và nếu không phải là khe cắm thì là gì? BMC của mình hỗ trợ PCI 2.0. ***(demonk˙ngpe – Cộng đồng TGVT)***

Từ "dual slot" có nghĩa là kích thước ngang (bề rộng) của card chiếm đến 2 khe gắn card mở rộng. Như vậy, bạn không thể sử dụng khe PCI hoặc PCIe x1 liền kề với khe PCIe x16 đã gắn card do khoảng không gian đó đã bị card chiếm dụng.

Cho em hỏi card GeForce 240GT là dòng trung cấp hay phổ thông và card này có cần phải cắm thêm nguồn không? ***(bach1994 – Cộng đồng TGVT)***

Geforce 240GT là GPU của NVIDIA. Card đồ họa sử dụng GPU Geforce 240GT được thiết kế cho thị trường tầm trung trở xuống. Tùy thuộc vào thiết kế của card đồ họa sẽ cần (hay không) việc cấp nguồn phụ. Qua một số sản phẩm card đồ họa Geforce 240GT của các thương hiệu khác nhau có bán trên thị trường hiện nay, TGG nhận thấy card này không đòi hỏi việc cấp nguồn phụ.

Chơi game Dragon Age: Origin, khi ở trong Carta Hideout, em có mở mấy cái rương đồ thì thấy nhân vật bị dính các hiệu ứng xấu. Em không hiểu tại sao như vậy. ***(dung tran – Cộng đồng TGVT)***

Có lẽ do sơ ý nên bạn chưa nắm được thông tin làm nhiệm vụ trên. Đó là câu đố mở hòm Jammer's Stask Box. Câu đố yêu cầu lấy duy nhất 1 vật có giá trị thấp nhất trong mỗi rương (tổng cộng có 3 rương). Lấy đúng thì không bị hiệu ứng xấu. Cách làm như sau: Kanky's Common Box lấy Silver Costume Ring, Jammer's Common Box lấy Iron Letter Opener, Pique's Common Box lấy Garnet Trinket. Khi lấy đủ 3 vật đó, chúng sẽ tự hợp thành 1 chìa khóa giúp mở Jammer's Stask Box ở 1 vị trí gần cuối bản đồ Carta Hideout.

Thắc mắc của các bạn được chúng tôi và chính bạn đọc Tạp chí Thế Giới Vi Tính nghiên cứu, trả lời chủ yếu trên "Cộng Đồng" - http://www.pcworld.com.vn/forum. Mời bạn đọc gửi câu hỏi và tham gia trả lời để Cộng đồng TGVT ngày càng phát triển.

Thêm 15 phút mỗi ngày

Nữ sinh đánh nhau. Nhiều người sửng sốt như ... bây giờ mới thấy. Bản thân học sinh thì "Uýnh hoài chứ gì...". Thầy cô hầu như ngay lập tức tìm ra thủ phạm : sách nhảm nhí, phim ảnh đen, game bạo lực (thậm chí game còn bị coi là nghi can số 1)*. Dư luận đã không còn bằng lòng với cách "đổ tội" đơn giản đó. Mọi người cần những thống kê, những nghiên cứu xã hội thuyết phục. Mọi người quan tâm đến những nguyên nhân sâu sa, nguyên nhân bản chất hơn. Bởi vì chỉ khi đó vấn đề mới có thể có thể giải quyết được rốt ráo. Cả xã hội vẫn còn xôn xao lên tiếng, phân tích về nỗi đau xã hội, tìm nguyên nhân của những sa sút đạo đức, kết tội nhà trường chưa làm tròn nhiệm vụ "học lễ", phụ huynh lơ là việc dạy con, ... Những biện pháp kỷ luật "học sinh hư" sau khá nhiều tranh cãi cũng đã được thực hiện. Những giải pháp vĩ mô cũng đã được liệt kê ra. Nhưng điều gì thực sự đang âm ỉ trong tâm hồn những đứa trẻ đó, có ai quan tâm? Chúng là thủ phạm hay cũng là nạn nhân? Nếu chúng có được niềm vui học tập ở trường, nếu cảm thấy được yêu thương, tôn trọng ở nhà, liệu chúng có lý do khiến người khác – bạn bè mình – đau đớn không? Có vẻ như trong khi được nhắc đến rất nhiều thì chính những đứa trẻ này thật ra lại đang vô cùng bơ vơ. Và không chỉ có những đứa trẻ đã xuất hiện đó, còn nhiều những đứa trẻ khác cũng đang bơ vơ như thế. Điều gì đảm bảo rằng những đứa trẻ đang bơ vơ này không trở thành thủ phạm – nạn nhân trong những vụ tiếp theo ? Ở vào lứa tuổi được định nghĩa là "lắm ngông cuồng và ngu dại", những đứa trẻ này đang chênh vênh giữa cái "muốn" với cái "có thể", luôn luôn trong tâm trạng không hài lòng với bản thân, và cần một sự đối xử đặc biệt tinh tế.

Tiếc thay, sự tinh tế trong đối xử với trẻ lứa tuổi này lại đang là "hàng khan hiếm" trong nhà trường. Áp lực sĩ số, áp lực thành tích từ cấp trên, áp lực thi đua (ảnh hưởng trực tiếp đến lương, thưởng), áp lực từ chính cha mẹ học sinh, (và vô vàn áp lực khác trong cuộc sống gấp gáp hiện tại) cộng với sự yếu kém về năng lực và (thật đau lòng là) cả sự xa rời những giá trị cơ bản của nghề làm thầy khiến giáo viên không có thời gian và nhiệt tâm cho việc tạo dựng một mối quan hệ tốt đẹp với học sinh. Điều này ảnh hưởng xấu đến động cơ học tập và bầu không khí nhà trường. Mọi hình thức kiểm soát bằng cách đe doạ, trừng phạt, gây sợ hãi, làm xấu hổ chỉ khiến cho trẻ cảm thấy bị tổn thương, ngượng ngùng và bất an. Từ đó, trẻ dễ có cảm giác là "người thừa", và mất hết hứng thú học tập. Những trẻ gặp rắc rối trong các mối quan hệ ở trường hay trong gia đình thường cảm thấy muốn từ bỏ tất cả, một số thì trở nên thụ động, chán nản, số khác thì cảm thấy hậm hực, đổ lỗi cho những người xung quanh, và rơi vào vòng lẩn quẩn "đổ lỗi > tức giận > trả thù > bị trừng phạt > tức giận > trả thù kinh khủng hơn > …". Việc giúp trẻ hiểu được những giá trị của bản thân, giá trị của cuộc sống bị lãng quên, hoặc bị rao giảng một cách vô hồn, thậm chí được «minh họa» bằng những việc làm hoàn toàn trái ngược khiến trẻ bối rối, nhầm lẫn những giá trị thật với giá trị ảo, nhầm lẫn vị trí ưu tiên của các giá trị bản chất với những giá trị bề nổi, bên ngoài.

Sinh hoạt cộng đồng trong nhà trường cũng vì lý do phải dành thời gian cho việc học mà trở nên hình thức, sợi dây gắn bó bạn bè lỏng lẻo và đứa trẻ bơ vơ ở trường.

Tiếc hơn nữa, trẻ bơ vơ ngay chính trong gia đình mình. Không ít trẻ bị buộc tội «bỗng dưng» cứng đầu, không nghe lời, sinh tật, đua đòi. Tâm lý ưa chuộng bằng cấp học thuật cũng khiến cha mẹ chỉ muốn con cái học giỏi, chỉ khen ngợi trẻ khi trẻ được điểm cao hay thi đỗ, dồn hết mọi ưu tiên cho việc học của con khiến trẻ cũng chỉ biết «cắm đầu» vào học, bỏ qua những giá trị khác như sự quan tâm, chia sẻ với những người xung quanh, đến bạn bè cùng trang lứa.

Bệnh thành tích không chỉ có trong nhà trường, không chỉ có các giáo viên cố gắng giấu học sinh kém để đạt A, B, C trong thi đua, không phải chỉ có nhà trường đẩy học sinh kém sang chỗ khác để đạt tỉ lệ lên lớp, tỉ lệ tốt nghiệp cao, mà cả cha mẹ học sinh cũng muốn con mình phải học giỏi như bé A hàng xóm, như bé B con đồng nghiệp, phải vào được trường Y để mai này có cơ ngơi như b ác sĩ X, hay vào được trường Tài chính để thành đạt như ông tiến sĩ Z. … Trong cơn lốc đua theo thành tích, cả thày cô lẫn cha mẹ đều quên rằng :"Cái giá phải trả cho căn bệnh thành tích chính là đánh mất việc "học thật sự". Về cơ bản, hầu như những gì mà các học giả đang tranh cãi hiện nay chỉ quanh đi quẩn lại ý tưởng học tập và động cơ sai, và càng bị thúc ép nhiều, khả năng càng hạn chế đi". (Alfie Kohn)*

Bạo lực học đường – học sinh đánh nhau, giáo viên đánh học sinh, học sinh đánh thầy cô – đều chỉ là những hiện tượng mà nguyên nhân của nó vô cùng sâu sa, và khắc phục nó không phải là

chuyện ngày một, ngày hai ngay cả khi có một lộ trình khắc phục đúng đắn và sự phối hợp đồng bộ giữa tất cả các lực lượng tham gia vào quá trình giáo dục con người. Việc mỗi người có thể làm ngay được, và buộc phải làm ngay để «tự cứu mình», để giúp con em mình không trở thành nạn nhân là dành thời gian cho con mình nhiều hơn.

Hãy giúp con:

• Hiểu rằng việc tranh cãi, mâu thuẫn, có ý kiến khác với bạn, với người khác là chuyện đương nhiên, nhất định phải có, không lúc này thì lúc khác.

• Nhận ra khía cạnh tích cực của việc có những ý kiến khác nhau: đó là có nhiều cách nhìn, cách hiểu khác nhau về cùng một sự việc. (À, mình nghĩ thế này nhưng người khác lại nghĩ thế khác). Điều này làm giảm căng thẳng và chấp nhận khác biệt.

• Giữ bình tĩnh để nêu điểm không đồng ý, nêu những điểm cơ bản để bảo vệ ý kiến của mình. Không nên dạy trẻ «nhịn», vì nhịn là ấm ức, và có thể sẽ bộc phát dưới hình thức không kiểm soát được.

• Tập tìm ra nguồn gốc/nguyên nhân của việc tranh cãi.

• Đưa ra những việc có thể làm để giải tỏa mâu thuẫn.

• Chấp nhận thỏa hiệp, thỏa thuận mức độ thỏa hiệp để cùng quyết định.

• Tập nêu ra và thỏa thuận những bước tiến tới thực hiện được quyết định.

• Tập theo dõi các bước thực hiện thỏa thuận và các diễn biến tiếp theo.

• Điều chỉnh các bước, các biện pháp thực hiện khi cần thiết.

Những điều này phải dạy cho con từ rất sớm, ngay từ khi trẻ chưa đến trường. Không chỉ dạy bằng lời (lý thuyết) mà dạy bằng hành vi và cách ứng xử với những người xung quanh, bằng cách thực hành những thói quen ứng xử với bạn cùng tuổi, với người lớn xung quanh. Quan sát con mình chơi để lợi dụng những tình huống thực xảy ra với trẻ mà dạy trẻ cách ứng xử với xung đột. Tạo ra những tình huống giả định để cùng con phân tích và qua đó dạy con cách giải quyết.

Tóm lại, hãy cộng thêm vào thời gian đã dành con con cái thêm 15 phút nữa mỗi ngày. Hãy ghi nhớ lời của Xukhomlinxkii – một nhà giáo dục lỗi lạc người Nga : «Không có thời gian dành cho con tức là không có thời gian làm người».

NGUYỄN THỊ THANH THỦY
Thạc sĩ Giáo dục Học

*** Xem Bạo lực học đường xuất phát từ xã hội. Báo Pháp luật Ngày 10/04/2010.**

*** * Alfie Kohn : một nhà giáo dục người Mỹ, chuyên nghiên cứu về hành vi con người, giáo dục và giáo dục trong gia đình.**

Những sự cố về game nổi tiếng thế giới

Sự cố máy game "bốc lửa"

Nạn nhân: Xbox

Năm 2005, hãng Microsoft đối mặt với bê bối đầu tiên trong lịch sử sản xuất máy chơi game của mình. Hàng loạt các vụ hỏa hoạn đã xảy ra do chiếc máy Xbox bất ngờ… bốc cháy. Tác hại rất nghiêm trọng khi một vài trường hợp gây cháy đồ vật xung quanh, khiến một số người bị thương hay đau lòng nhất là khiến một em bé tại Illinois (Mỹ) chết cháy.

Để "chữa cháy", Microsoft đã tiến hành thu hồi và thay mới miễn phí khoảng 14 triệu sợi dây nguồn máy Xbox, bộ phận mà hãng này cho là nguồn cơ gây ra hỏa hoạn. Thế nhưng, dù tỏ ra kịp thời, Microsoft vẫn gây ra sự phẫn nộ nơi các game thủ vì đã phủi bỏ trách nhiệm khi gia đình cháu bé nói trên kiện hãng ra tòa. Lý do Microsoft đưa ra là lỗi thuộc về gia đình kia khi đã… lạm dụng chiếc máy quá mức cho phép.

Vỏ máy bị vỡ

Nạn nhân: máy DS Lite

Nhiều game thủ đã phàn nàn rằng chiếc máy DS Lite của họ đột nhiên bị vỡ ở phần bản lề nối 2 phần nắp của máy. Một số trường hợp nghiêm trọng còn khiến phần nắp với màn hình trên của máy… gãy rời ra, biến chiếc máy DS thành… 2 mảnh.

Hãng Nintendo đã thừa nhận có lỗi này. Tuy nhiên, họ cũng trấn an các game thủ rằng tỉ lệ máy bị lỗi rất thấp, chỉ khoảng 0,02%, tức trong 10.000 máy thì chỉ có 2 máy bị lỗi. Hãng khẳng định, các game thủ khi gặp lỗi này, có thể liên hệ ngay với bộ phận chăm sóc khách hàng của Nintendo để được giải quyết.

Mọi sản phẩm dù có tốt thế nào, được sản xuất bởi những doanh nghiệp uy tín đến đâu, trải qua những quá trình thử nghiệm khắt khe cỡ nào, cũng luôn tồn tại những tỉ lệ hỏng hóc nhất định. Ngành game cũng không ngoại lệ. Trong bài viết này, chúng ta hãy cùng nhìn lại những sự cố được xem là đình đám nhất, làm đau đầu các game thủ, khiến nhà sản xuất tốn cả núi tiền khắc phục và là "nguồn cảm hứng" cho giới báo chí game tha hồ làm ầm ĩ.

Lỗi vòng tròn đỏ chết chóc

Nạn nhân: Xbox 360

Sự cố kế tiếp mà Microsoft phải gánh còn nặng nề hơn nhiều. Hệ máy Xbox 360 của hãng này đã vướng một lỗi phần cứng với tên gọi nổi tiếng "Red Ring of Death" (vòng tròn đỏ chết chóc), khiến chiếc máy chơi game tân kỳ trở thành một… món phế liệu. Tỉ lệ Xbox 360 "chết" rất cao, khoảng 23,7%, thậm chí theo điều tra của tạp chí Game Informer, số độc giả của họ gặp lỗi này lên đến 54,2%. Ngay cả tại Việt Nam, với những game thủ sở hữu các máy Xbox 360 đời đầu, tỉ lệ "chết máy" được cho là đến hơn 70%. Ngay bản thân người viết cũng đã phải "tiễn" một "em" Xbox 360 lên đường vì lỗi này.

Microsoft đã tiêu tốn một khoản tiền lên đến… 1 tỉ đôla chi phí bảo hành cho sự cố này. Phản ứng của người tiêu dùng rất tệ khi nhiều người cho rằng Microsoft đã biết trước hệ máy của mình gặp lỗi nhưng vẫn cố tình bán ra, trong cuộc chạy đua tung các hệ máy mới với Sony hồi cuối năm 2005.

Rất may, ở những đời máy sau, tỉ lệ lỗi nghiêm trọng này đã giảm hẳn. Nhưng nỗi "ám ảnh đèn đỏ" là quá lớn, có lẽ sẽ chẳng bao giờ khiến mọi người quên được.

Điểm chết trên màn hình

Nạn nhân: máy PSP và DS

Các hệ máy chơi game cầm tay của Sony và Nintendo đã cạnh tranh nhau quyết liệt khi được tung ra bán với số lượng lớn. Hậu quả là một số lượng máy không nhỏ của cả 2 hãng vướng lỗi ở màn hình LCD: lỗi điểm chết (dead pixel).

Với các màn hình LCD thì lỗi này tuy không làm hỏng máy nhưng đem lại cho game thủ cảm giác rất khó chịu khi phải thấy những điểm "đen thui" chình ình trên màn hình. Nintendo tỏ ra "thành khẩn" khi sẵn sàng đổi sản phẩm khác với bất kỳ chiếc máy DS nào có dead pixel, dù chỉ là 1 điểm. Còn Sony "ngoan cố" hơn, thuyết phục khách hàng cứ sử dụng một thời gian xem có… ảnh hưởng gì không, sau đó hẵng liên hệ với hãng để giải quyết.

Đĩa game bị trầy xước

Nạn nhân: game Halo 3

Game Halo 3, độc quyền trên Xbox 360, phát hành năm 2007. Bên cạnh bản đĩa thường, game có thêm phiên bản giới hạn (Limited Edition) đóng gói trong hộp thiếc rất đẹp. Tuy nhiên, vấn đề đã xảy ra khi chính chiếc hộp thiếc này đã… làm trầy chiếc đĩa game bên trong, khiến nó gần như không thể đọc được nữa.

Microsoft đã nhanh chóng sửa chữa lỗi này khi sẵn sàng đổi lại bất kỳ đĩa Halo 3 bản giới hạn nào bị trầy. Tuy nhiên, vụ việc này hoàn toàn khác với sự cố là thực sự có một số máy Xbox 360 "cào" xước đĩa game khi đọc. Theo điều tra, lỗi này thường xuất hiện ở lô máy sản xuất tháng 12/2006 và dự đoán khoảng 1 đến 2 triệu máy có thể vướng lỗi này. Đương nhiên Microsoft cũng phải "cắn răng" sửa chữa miễn phí khi có game thủ nào đến "kiện cáo".

Máy game hỏng vì quá nóng

Nạn nhân: máy PlayStation

Dù ra đời khá lâu rồi, nhưng đã có những trường hợp ghi nhận chiếc máy PlayStation (PS1) bị quá nóng, dẫn đến vấn đề về âm thanh, game ngưng chạy và các đoạn phim bị "đứng hình". Tuy nhiên, có lẽ đây là một lỗi không phổ biến nên không có dấu hiệu gì cho thấy hãng Sony có phản hồi về lỗi này. Cách khắc phục đơn giản nhất mà game thủ truyền tai nhau là… lật úp chiếc PS1 lại để loại bỏ miếng nhựa bị vênh, "thủ phạm" gây ra lỗi quá nhiệt. Với thực tế hầu hết các máy PS1 đều rất bền bỉ, có một nhận định là lỗi này một phần là do chính các game thủ khi đặt máy và chơi game trong những không gian không thoáng mát.

Đổ vỡ đồ đạc

Nạn nhân: các game thủ chơi Wii "quá tay"

Kể từ khi hệ máy Wii ra mắt, thỉnh thoảng trên mạng vẫn xuất hiện những lời kêu ca phàn nàn của các game thủ rằng họ đã… quăng cả chiếc Wii Remote vào màn hình TV khi đang chơi. Khá nhiều sự cố như thế này xảy ra do sợi dây nối dây đeo và cần điều khiển bị đứt.

Hãng Nintendo đã nhanh chóng tung ra một chiến dịch đổi các loại dây đeo tay mới bền bỉ hơn. Tuy nhiên, thật đáng tiếc cho các "nạn nhân kiêm thủ phạm" là hãng không chịu trách nhiệm về bất kỳ những chiếc TV, đèn hay cửa kính bị vỡ.

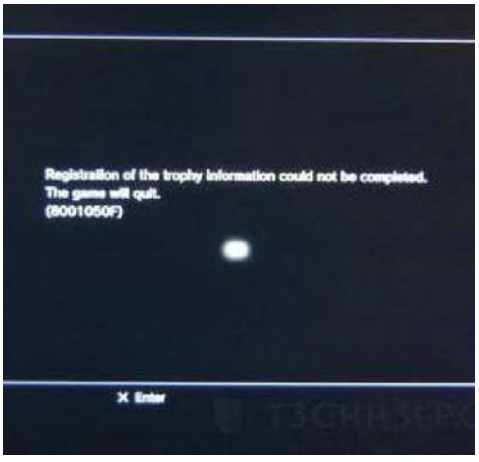
Lỗi sai lệch ngày tháng

Nạn nhân: máy PlayStation 3

Vừa qua, game thủ sở hữu các đời máy PS3 "dày" đã bị một phen đứng tim. Không hiểu chiếc đồng hồ bên trong máy hoạt động kiểu gì mà nhầm tưởng năm 2010 là năm nhuận. Vì vậy khi ngày bên ngoài là 1/3, thì máy lại hiển thị ngày 29/2. Lỗi này không xảy ra với thế hệ máy PS3 Slim mới.

Hậu quả là các game thủ có máy bị lỗi này không thể kết nối vào mạng PlayStation Network để chơi game. Đơn giản là các game PS3 có hệ thống thành tích Trophy, và khi kết nối, máy sẽ tự động đồng bộ thành tích của người chơi với tài khoản của họ trên server PSN. Khi ngày tháng không khớp, lỗi đã xảy ra khiến game không thể nào chạy được. Hàng triệu game thủ đã vướng phải lỗi vớ vẩn nhưng rất khó chịu này.

Sony đã lập tức có biện pháp khắc phục chỉ sau 1 ngày. Tuy diễn ra ngắn ngủi nhưng lỗi phần mềm này đã làm không biết bao nhiêu game thủ PS3 phải "hú vía".



Lỗi file lưu bị xóa

Nạn nhân ("kiêm" thủ phạm): game Crackdown

Trong một bản cập nhật cho game Crackdown của hệ máy Xbox 360, một lỗi nghiêm trọng đã xảy ra: bản cập nhật này tự động… xóa sạch các file lưu game của Crackdown mà các game thủ đã chơi trước đó, khiến mọi thành quả chơi game của họ thành "công cốc".

Nhà phát hành Microsoft và hãng phát triển Realtime Worlds đã thừa nhận lỗi và ngay lập tức phát hành một bản cập nhật khác sửa chữa lỗi này. May mắn là lỗi này chỉ xảy ra với phần chơi Co-op chứ không ảnh hưởng đến phần chơi đơn.

Cơ chế bảo vệ bản quyền làm khó người chơi

Nạn nhân: game Assassin's Creed II bản PC

Hãng Ubisoft đã có "sáng kiến" mới về một cơ chế bảo vệ bản quyền với các game PC mới của mình, đó là dù chơi game offline như Assassin's Creed II, bạn phải luôn kết nối mạng. Nếu kết nối bị đứt, game sẽ tự động ngưng lại cho đến khi mạng được phục hồi. Tuy nhiên, game Assassin's Creed II còn làm những điều nghiêm trọng hơn: "đá" người chơi ra khỏi game mà không cho họ kịp lưu lại hoặc hoàn toàn không cho game thủ vào chơi game nữa.

Hãng Ubisoft đã nhanh chóng sửa chữa lỗi này trong hệ thống server của mình. Dù không quá nghiêm trọng, nhưng lỗi này đã khiến các game thủ PC ngày càng chán ghét hãng này sau biết bao thiệt thòi họ phải gánh chịu: bản PC của game đã ra chậm hơn bản console đến cả mấy tháng, thế mà khi chơi cũng không được yên thân. "Mục tiêu" của hệ thống bảo vệ bản quyền là những kẻ chơi game lậu, thế mà những game thủ chân chính sử dụng đĩa gốc lại "lãnh đủ".

Lỗi game tồn tại hàng tháng trời

Nạn nhân: game Far Cry 2

Game hành động Far Cry 2 của hãng Ubisoft phát hành năm 2008 tiềm ẩn nguy cơ bị lỗi hỏng dữ liệu, có thể là đứng game. Thậm chí có những lỗi làm NPC (nhân vật trong game) biến mất hẳn khỏi game, khiến người chơi không thể nào làm được nhiệm vụ của NPC đó.

Dù không phải ai cũng gặp lỗi này nhưng đây là một lỗi khá nặng. Thế nhưng Ubisoft lại phản ứng rất chậm chạp khi mãi đến… nửa năm sau mới chịu phát hành bản vá lỗi cho các phiên bản game trên PC, Xbox 360 và PS3.

Game nhiễm lỗi nghiêm trọng (1)

Nạn nhân: game Grand Theft Auto 4 bản PC

Trò chơi Grand Theft Auto 4 ra mắt trước trên các hệ console và gặt hái thành công rực rỡ vào tháng 4/2008. Tháng 12 năm đó mới đến lượt các game thủ PC thưởng thức trò chơi. Thế nhưng họ chưa kịp nở nụ cười thì đã nhanh chóng "méo mặt" khi gặp phải vô số lỗi của game. Nào là lỗi sai lệch hình ảnh, lỗi khiến game chạy quá ì ạch, lỗi treo game, thoát game, lỗi không chạy được game, v.v.

Ngay lập tức, cộng đồng game thủ PC trên mạng đã chung tay nhau liệt kê các lỗi và đề xuất các phương án sửa lỗi họ tự tìm ra. Hãng Rockstar cũng nhanh chóng tiếp thu các lỗi này và phát hành một bản vá sau đó. Nhưng thật tệ hại là chính bản vá này lại gây thêm lỗi mới ở cơ chế điều khiển.

Vướng hết lỗi này đến lỗi khác, các game thủ thất vọng hoàn toàn với bản GTA 4 trên PC, khiến nhiều người bực tức bầu chọn đây là một trong những game dở nhất trong năm, trong khi bản console thì được "tâng bốc" là một trong những game hay nhất.

Game nhiễm lỗi nghiêm trọng (2)

Nạn nhân: game Hellgate: London

Game online Hellgate: London cũng cùng chung cảnh ngộ với GTA 4 khi phát hành rầm rộ vào cuối năm 2007. Game được quảng bá rất quy mô, nhưng khi đến tay các game thủ thì làm họ thất vọng cực độ. Game đầy rẫy những lỗi khó chịu ở tất cả các mặt, lỗi hình ảnh, lỗi âm thanh, lỗi kết nối, lỗi đọc đĩa… thậm chí còn có lỗi rất nhảm nhí là cứ… trừ tiền tài khoản của người chơi dù chỉ đăng ký có một tài khoản.

Trưởng thiết kế game Bill Roper đã trấn an dư luận bằng cách khẳng định chỉ có 3% game thủ vướng phải lỗi này. Thế nhưng không lâu sau đó ông này đã "cuốn gói" ra khỏi hãng phát triển Flagship Studios sau khi "kể khổ" về những "ác mộng" mình gặp phải trong quá trình phát triển game này. Flagship Studios sau đó cũng bị giải thể luôn. Hellgate: London buộc phải đóng cửa, thương hiệu thì trôi dạt sang công ty game Hàn Quốc HanbitGame, nơi có kế hoạch hồi sinh lại game này với dự án Hellgate: Resurrection.

PHƯƠNG MAI

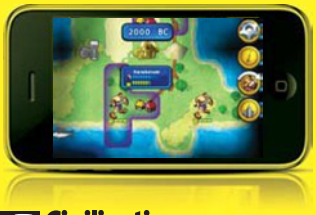
Gameconsole

1 Assassin's Creed: Altair's Chronicles

Là một trong những tựa game đầu tiên phát hành trên iPhone nên Altair's Chronicles rất thành công khi đã thu hút trí tò mò của người chơi. Altair's Chronicles là game 3D nhưng nhân vật chỉ di chuyển từ trái qua phải dạng sidecroller. Bạn sử dụng nút joystick ảo để điều khiển Altair thực hiện các nhiệm vụ.

2 Call of Duty: World at War: Zombies

Chế độ chơi Nazi Zombie trong Call of Duty: World at War là một phần chơi khá thành công khi được giới thiệu ở game console nên hãng phát triển Ideaworks đã được Activision "giao nhiệm vụ" phát triển tựa game mang tên Call of Duty: World at War: Zombies dành riêng cho iPhone. World at War: Zombies có tính năng chơi qua kết nối Bluetooth, Wi-Fi hoặc chơi nhiều người online. Mặc dù mới có một bản đồ duy nhất (Nacht der Untoten lấy từ phiên bản gốc trên console). Nhưng Activision đã xác nhận sẽ có nhiều bản đồ hơn sẽ đến với người chơi.



3 Civilization Revolution

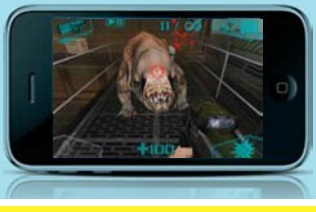
2K Game đã gây ngạc nhiên cho giới phê bình khi mang Sid Meier's từ hệ console lên iPhone vào năm 2008. Phiên bản iPhone cũng đầy đủ như trên hệ console. 2K Game đã nhận được những phản hồi tốt khi tiếp thu ý kiến của game thủ sửa lỗi bằng những bản cập nhật. Khi bắt đầu bạn phải chọn 1 trong số 16 nền văn minh để lãnh đạo. Có 4 kiểu chiến thắng trong Civilization Revolution: văn hóa, kinh tế, công nghệ và quân sự.

4 Command & Conquer Red Alert:

Nhà phát triển đã tìm mọi cách để để đưa game chiến lược lên nền iPhone, điều đó không hề đơn giản. Phiên bản phát hành dành cho iPhone đã được thay đổi lại cách điều khiển cho phù hợp với cách chơi trên màn hình cảm ứng. Hiện có 12 màn chơi đơn của quân Liên Xô và 6 màn chơi của quân Đồng Minh. Nhà sản xuất cho biết chế độ chơi mạng (multi-player) sẽ sớm được cập nhật.

6 Doom Resurrection

Doom Resurrection là một trò chơi đã đẩy iPhone đến giới hạn của đồ họa và kết quả thật là ấn tượng. Không như Doom Classic, Resurrection không phải là một phiên bản phát triển trên nền các game đã có sẵn trong thể loại Doom mà là một game hoàn toàn mới, chịu ảnh hưởng mạnh mẽ của Doom 3. Doom Resurrection không phải là một game FPS "thật sự", nó là game bắn súng hồng tâm (rail shooter) nhưng điều đó sẽ không làm cho bạn bỏ qua việc thử chơi game này. So với những game bắn súng hồng tâm khác, đây là game hay nhất mà App Store có cho đến thời điểm này.



5 Doom Classic:

Hỗ trợ 4 người chơi online, tùy chỉnh chế độ điều khiển, 3 màn chơi gốc cộng với màn chơi thứ 4 mới nhất có tựa Thy Flesh Consumed làm cho trò chơi hấp dẫn hơn. Game bắn súng góc nhìn thứ nhất này ra mắt lần đầu tiên vào năm 1993 và sự trở lại của tựa game bắn súng "vang bóng mọi thời" này trên phiên bản iPhone hứa hẹn sẽ gặt hái được nhiều thành công.

trên iPhone

iPhone không phải là máy chơi game console chuyên dụng như Xbox360, PS3, Wii hay PSP. Nhưng chất lượng của game trên iPhone cũng không thua kém so với các máy chơi game console khác, chẳng hạn nếu so sánh với hệ Nintendo DS. Sau đây là 26 tựa game console nổi tiếng trên nền iPhone.

7 Driver

Bản gốc Driver là một tên tuổi khá đình đám khi lần đầu phát hành cho PC và PlayStation năm 1999. Đã 10 năm trôi qua, loạt game Grand Theft Auto đã thay thế ví trí của Driver, nhưng phiên bản Driver của Gameloft dành cho iPhone đã chứng minh rằng một số game có thể "lấy lại phong độ" sau một thời gian dài vắng bóng. Điều khiển cảm ứng của Driver là một trong những ưu điểm nổi bật nhất, cùng với chế độ chơi đa dạng, trò chơi đã tạo nhiều thú vị cho game thủ.

8 Duke Nukem 3D

Vào 10/8/2009, MachineWorks Northwest đã làm một việc mà những nhà phát triển game khác cho là không thể, đó là ra mắt game Duke Nukem trên phiên bản iPhone. Các nhà phát triển game đã cố chứng minh rằng những ai có liên quan đến việc phát triển bộ game Duke Nukem sẽ gặp thất bại như ở thập niên 90. Bỏ qua những định kiến trên, trò chơi đã cung cấp hệ thống điều khiển làm việc khá tốt và lối chơi FPS của năm 1996 đã thực sự hớp hồn người chơi.

9 Earthworm Jim

Là đứa "con cưng" trong hệ 16 bit và vẫn được nhiều người nhớ đến. Bạn sẽ nhập vai vào Jim đứng lên chống lại lũ xâm lăng từ dải ngân hà và sẽ được khám phá vũ trụ bao la rộng lớn với đủ các loại sinh vật khác nhau. Nhân vật của bạn được trang bị những kĩ năng siêu nhân như nhảy cao, cuộn tròn, các loại vũ khí tối tân như súng la-de hay hỏa tiễn. Việc điều khiển trên màn hình cảm ứng mang lại nhiều cảm giác bất ngờ rất thú vị, âm thanh gốc được điều chỉnh phù hợp cho iPhone, điều đó đã khiến trò chơi trở nên tuyệt vời hơn trên màn hình cảm ứng.

10 FIFA 10

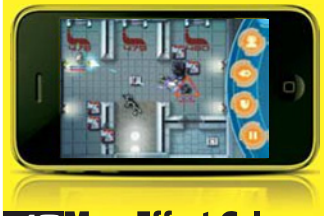
FiFa 10 của iPhone là phiên bản đầy đủ các tính năng như các hệ máy khác. Cách điều khiển các cầu thủ trong FIFA 10 gói gọn trong cần analog ảo và 2 nút A, B. Cách dứt điểm của cầu thủ thay đổi tương ứng diễn biến của tình huống. FIFA 10 trên iPhone bao gồm 2 phần chơi đơn chính là quản lý đội bóng (Manager) và xây dựng cầu thủ (Be A Pro). Trong phần chơi Manager, người chơi sẽ lựa chọn một đội bóng tại một trong số những giải bóng đá hàng đầu thế giới và phấn đấu thực hiện các nhiệm vụ trong mùa giải. Trong phần chơi Be A Pro, người chơi sẽ điều khiển một cầu thủ duy nhất và phát triển tương lai của cầu thủ này. FIFA 10 trên hệ iPhone có nền đồ họa 3D mượt mà cùng với thư viện dữ liệu khổng lồ hơn 570 đội bóng thuộc 30 giải đấu khác nhau, trò chơi hứa hẹn trở thành phiên bản bóng đá thành công nhất trên iPhone.

11 Grand Theft Auto: Chinatown Wars

Được phát hành trên hệ máy DS rồi đến PSP và cuối cùng là iPhone. Cùng với chất lượng vốn có trên phiên bản khác, thực sự bất ngờ khi phiên bản trên iPhone gần như ngang bằng so với những phiên bản máy chơi game khác. Theo nhận xét của App Store thì đồ họa trên phiên bản iPhone chỉ kém một chút so với trên hệ PSP và thậm chí còn đẹp hơn trên DS.

12 Madden NFL 10

Giống với FiFa 10, Madden NFL 10 dành cho iPhone là một thể loại game thể thao dài hơi bao gồm rất nhiều nội dung có thể được để làm trò chơi giống như với thể loại console. Trong khi chế độ nhiều người chơi trực tuyến thất bại thì chế độ chơi qua bluetooth là một lựa chọn thú vị. Một trong những đặc tính "đỉnh" nhất của Madden NFL 10 là khả năng lưu lại ở chế độ nhiều người chơi ở bất kì thời điểm nào và kết nối lại đơn giản khi muốn chơi lại.



13 Mass Effect Galaxy

Mass Effect Galaxy được biết đến như bản giới thiệu cho Mass Effect 2, trò chơi giới thiệu 2 trong số 4 nhân vật chính và khám phá câu chuyện bí mật trong vũ trụ. Tuy nhiên, không giống những game console, tính chiến đấu trên phiên bản iPhone chưa cao và vũ khí tự động bốc cháy là 2 yếu tố làm cho Galaxy không được khen ngợi nhiều. Nhưng với những ai chú ý vào câu chuyện của vũ trụ ME thì ắt hẳn là lựa chọn xứng đáng cho cuộc phiêu lưu ngắn này.

14 Metal Gear Solid Touch

Metal Gear Solid Touch lựa chọn phong cách bắn hồng tâm (rail-shooter), tận dụng tính năng cảm ứng vượt trội của iPhone. Người chơi không "chạm" vào đối thủ mà thay vào đó sẽ dùng tay rê trên màn hình để di chuyển vòng tròn tượng trưng cho điểm ngắm của súng và sau đó nhấn bất cứ đâu trên màn hình để nổ súng. Rời tay khỏi màn hình, nhân vật Snake sẽ chuyển sang chế độ ẩn nấp sau các chướng ngại vật và phục hồi dần lượng máu của mình. Người chơi có thể thay đổi qua lại 2 loại vũ khí này nhanh chóng bằng cách dùng 2 ngón tay vuốt nhẹ trên màn hình cảm ứng. Đối thủ trong Metal Gear Solid Touch khá thụ động, đa số chỉ xuất hiện và đứng yên một chỗ mà không di chuyển. bạn sẽ dễ dàng hạ tất cả mà tốn rất ít máu.

15 NBA Live

NBA live được xem là một trong những game thể thao hay nhất của EA dành cho iPhone. Với cách điều khiển đơn giản, chỉ cần xoay phím điều khiển ảo và 2 nút nhấn cho phép người chơi kiểm soát hoàn toàn sân đấu, động tác giả, chuyền, giữ bóng, cướp bóng thậm chí những cú ném bóng vào rổ đều được kiểm soát tốt bằng những cái "vuốt" tay đơn giản. Những người chơi quen trên hệ console ắt hẳn sẽ thấy cách điều khiển giả lập trên phiên bản iPhone sẽ không thoải như bàn phím thực, nhưng EA đã tạo ra game có thể nói là tốt nhất đối với những hạn chế về mặt phần cứng của iPhone.

16 Need for Speed: Shift

Là phiên bản mới nhất của dòng game đua xe nổi tiếng Need For Speed đã nhận được những lời nhận xét tích cực từ game thủ của môn thể thao tốc độ này trên nhiều hệ máy khác nhau và iPhone cũng không ngoại lệ. Cơ chế mô phỏng điều khiển giống được lấy từ phiên bản console đồng thời cung cấp những khung cảnh 3D đẹp mắt trên nền iPhone. Người chơi sẽ mất một chút thời gian để làm quen với cách điều khiển và một chút thời gian để khám phá trong chế độ Career mang đến những trải nghiệm mới lạ.

17 Pac-Man Championship Edition

Khi game này được phát hành trên Xbox Live Arcade giữa năm 2007, trò chơi được chào đón như một sự hồi sinh mà giới hâm mộ chờ đợi kể từ khi Pac-Man được phát hành. Với Championship Edition mục đích cao nhất bạn cần hướng tới là ghi càng nhiều điểm càng tốt trước khi thời gian kết thúc. Cách chơi của Pac-Man CE vẫn là những con ma tìm cách ăn thịt Pac-Man trong mê cung. Vẫn có những viên năng lượng giúp Pac-Man có thể ăn ngược lại chúng trong một khoảng thời gian ngắn. Một điểm mới mẻ khác là Pac-Man CE không bao giờ dừng lại. Khi bạn chơi, tốc độ của game sẽ tăng dần. Điều này làm cho mọi thứ trở nên sôi nổi và hấp dẫn hơn.

18 Rock Band

Trong khi Rock Band (RB) trên hệ console phải chật vật cạnh tranh với các tựa game âm nhạc khác, nhưng thật bất ngờ khi EA lại đột phá với phiên bản dành cho iPhone, biến RB trở thành một trong những game âm nhạc hay nhất trên iPhone. Cả 4 nhạc cụ tuyển chọn trong RB được chơi bằng cách nhấn các phím ảo được hiển thị trên góc màn hình. Về mặt đồ họa, phiên bản này giống phiên bản trên console và cung cấp 26 bản nhạc.

19 The Secret of Monkey Island

Game được chỉnh sửa cả về đồ họa lẫn cách điều khiển cho phù hợp với cấu hình và tính năng cảm ứng đa điểm của iPhone. Về nội dung thì không có gì thay đổi so với nội dung gốc của bản game trên hệ console. The Secret of Monkey Island: Special Edition là một phiên bản đặc biệt được làm lại từ phiên bản đầu tiên khá nổi tiếng trước đây. Hình ảnh sắc sảo hơn, âm thanh hay hơn đó là những gì phiên bản " đặc biệt" này mang đến cho người chơi.

20 SimCity

Mặc dù màn hình cảm ứng nhỏ của iPhone không phải là tối ưu để xem đầy đủ các tính năng của Sim City nhưng EA vẫn cung cấp cho người chơi các tính năng điều khiển rất tốt. Thêm vào đó nhà phát triển đã có những bước tiến lớn khi hỗ trợ phát hành bằng cách cập nhật những phiên bản mới liên tục làm cho trò chơi trở nên hoàn thiện hơn. Trò chơi đem đến cho game thủ sự kiểm soát tốt để vượt qua các tình huống rắc rối trong game và các chế độ hướng dẫn dành cho người mới chơi.

21 The Sims 3

The Sim 3 là một trong những sản phẩm PC rất thành công và đã được EA cố gắng sao chép các ưu điểm của trò chơi này sang các platform khác. Trong khi điều khiển chuột chuyển sang ngón tay ít chính xác hơn phương pháp chính yếu, là một trong những nhược điểm của trò chơi thì Sim 3 hoạt động khá tốt trên iPhone. Công bằng mà nói, một trò chơi khi chuyển qua iPhone thì chất lượng sẽ giảm đi ít nhiều so với PC. Chỉ có một thất vọng ở phiên bản iPhone là thiếu tính năng xây dựng nhà cửa khá thú vị. Nhưng nếu bạn là người hâm mộ thể loại Sim mà chủ yếu xây dựng các mối quan hệ giữa các nhân vật thì The Sim 3 trên iPhone là một trò chơi dành cho bạn.

22 Space Invaders Infinity Gene.

Cũng giống như Pac-Man Championship Edition, Space Invaders Infinity Gene lấy cảm hứng từ tương lai. Nhưng Infinity Gene đem tới những thay đổi mạnh mẽ hơn trong cách chơi. Càng đi sâu vào trò chơi bạn sẽ thấy sự cải tiến của trò chơi, vì thế lúc mới bắt đầu nó trong giống như phiên bản arcade 1978 nhưng dần dần nó lại giống Dreamcast 2001. Trò chơi không dễ dàng như bạn tưởng và nếu như bạn chỉ có thể bắn súng theo hàng dọc từ trên xuống dưới thì bạn sẽ nhanh chóng bị loại ra khỏi những thứ hạng đầu của trò chơi.

23 Star Wars: The Force Unleashed

Các engine vật lý phức tạp có trong bản console Star Wars: The Force Unleashed không xuất hiện trên iPhone.Vì vậy trò chơi sẽ trở nên đơn giản hơn. Toàn bộ trò chơi có thể được hoàn tất trong vòng 2 tiếng và phần lớn thời gian đó dành cho phần cốt truyện không thể bấm bỏ qua. Trò chơi này chỉ thật sự hấp dẫn đối với những fan hâm mộ Star Wars.

24 Tetris

Là trò chơi bán chạy nhất mọi thời đại, xuất hiện trên rất nhiều nền tảng máy khác nhau và cũng không có gì lạ khi EA mang Tetris lên iPhone. Cần tốn một ít thời gian để tập sử dụng thành thạo cách điều khiển trên màn hình cảm ứng, nhưng chỉ trong vòng ít phút bạn sẽ thành thạo. Tetris sẽ tự động lưu lại nếu bạn thoát ra ngoài giữa chừng, một ưu điểm của game di động. Bên cạnh chế độ chơi truyền thống "ma-ra-tông" trò chơi còn có các chế độ chơi theo nhiệm vụ.

25 Tiger Woods PGA Tour

Phiên bản đầu tiên của Tiger Woods PGA Tour đầy đủ các tính năng ấn tượng. Nó cho phép người chơi trở thành Tiger Woods và tham gia 7 giải đấu lớn, nơi bạn có thể thể hiện tài năng đánh golf của mình. Bên cạnh những lời bình hóm hỉnh, trò chơi còn cung cấp lời bình luận trực tiếp trong suốt trận đấu. Cùng với đồ họa sắc nét, bản Tiger Woods PGA Tour trên Iphone là sự thay thế hoàn hảo cho phiên bản trên console.

26 Worms

Trò chơi xuất hiện lần đầu tiên năm 1994, Team 17 vẫn mang đến bản nâng cấp cho Worms hầu như mỗi năm. Phiên bản trên iPhone cũng có đồ họa đẹp và vũ khí không thua gì so với bản gốc Worms trên hệ console. Ngoài ra còn có chế độ Body Count mới, bảng xếp hạng thành tích trên mạng và bốn người chơi thông qua bluetooth. Điều đó làm cho Worm trở thành một trong những trò chơi tốt nhất trên nền iPhone.

THANH BÌNH

ASIASOFT THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

PHIẾU QUÀ TẶNG

Tặng 100 CD Package (Client game và giftcode)
game Battle Star cho 100 game thủ đầu tiên

Liên hệ sớm nhất theo địa chỉ: **Công Ty TNHH Châu Á Mềm**
16/48-50 Trần Thiện Chánh, Phường 12, Quận. 10, TP HCM

ĐT: 08 3868 2446

Lưu ý: Chỉ chấp nhận phiếu gốc.

HIDEKI KAMIYA

Từ Devil May Cry đến Bayonetta

Hideki Kamiya là nhà sản xuất kiêm thiết kế tài năng, cùng lứa với hai nhà phát triển kì cựu khác của Capcom là Atsushi Inaba (Viewtiful Joe, Okami) và Shinji Mikami (dòng game Resident Evil). Tuy nhiên, trong khi hai người đồng nhiệm của ông khá nổi tiếng với công tác sáng tạo và thiết kế, Hideki Kamiya cũng đóng góp không ít công sức cho những dòng game thành công của Capcom như Resident Evil, Devil May Cry, Viewtiful Joe... Sau khi tách khỏi Capcom cuối năm 2006, ba nhà phát triển này đã hợp tác thành lập hãng game riêng mang tên Platinum Games, kí kết thực hiện 4 tựa game riêng dành cho Sega. Một trong số đó là Bayonetta, tựa game hành động phong cách "stylish action" do chính Kamiya trực tiếp phụ trách. Không thể phủ nhận việc Bayonetta mang khá nhiều dấu ấn của siêu phẩm Devil May Cry trước đây, nhưng Hideki Kamiya vẫn có cách thổi luồng gió mới bằng nữ nhân vật chính là phù thủy Bayonetta gợi cảm nhưng mạnh mẽ. Bayonetta là một trong những tựa game thành công của Hideki Kamiya tính đến nay, bên cạnh bộ sưu tập những "anh hào" như Devil May Cry, Resident Evil 2, Viewtiful Joe, Okami.

DEVIL MAY CRY (2001) VÀ BAYONETTA (2009) LÀ HAI TRONG NHỮNG TỰA GAME HÀNH ĐỘNG XUẤT SẮC NHẤT TRONG 10 NĂM QUA. ĐỂ ĐẠT ĐƯỢC THÀNH CÔNG NÀY, HAI TỰA GAME TRÊN CHỊU ẢNH HƯỞNG RẤT NHIỀU TỪ NHÀ SẢN XUẤT KIÊM THIẾT KẾ GAME HIDEKI KAMIYA, NGƯỜI HIỆN NAY ĐANG GIỮ CHỨC NHÀ THIẾT KẾ GAME TẠI PLATINUM GAMES, HÃNG GAME ĐƯỢC HÌNH THÀNH BỞI NHỮNG CỰU BINH CỦA CAPCOM.

Khởi đầu với Resident Evil 2

Sinh năm 1970, sau khi tốt nghiệp đại học Hideki Kamiya nộp đơn xin việc vào hãng game Sega nhưng bị từ chối. Hai hãng game tạo ra ảnh hưởng lớn nhất đối với Kamiya từ trước đến nay là Namco và Sega, với những tựa game kinh điển như Dragon Buster (Namco), Space Harrier, After Burner, Fantasy Zone (Sega). Cuối cùng, Hideki Kamiya đến với Capcom vào năm 1994, và công việc đầu tiên của ông khi đó là tham gia phát triển Nazo Makaimura: Incredible Toons - tựa game giải đố vốn chỉ phát hành tại Nhật. Tuy là dự án đầu tay, Hideki Kamiya vẫn tạo nên sự thành công và trò chơi này đã mở đường cho ông đến với cơ hội tham gia phát triển phiên bản đầu tiên của Resident Evil, dòng game được xem là thành công nhất của Capcom tính đến nay.

Hideki Kamiya cho rằng quãng thời gian tham gia phát triển Resident Evil và cùng tham gia đội ngũ của Shinji Mikami là một bước ngoặt lớn nhất trong sự nghiệp của ông. Ông đã học hỏi và chịu ảnh hưởng rất lớn từ Shinji Mikami, cha đẻ dòng game Resident Evil. Phong cách làm việc, sự nhiệt thành cũng như gắt gao trong việc đảm bảo chất lượng của trò chơi là những điều Kamiya học được từ người đồng nghiệp đàn anh của mình. Sau Resident Evil 1, Hideki Kamiya được bổ nhiệm tiếp quản phát triển tiếp phiên bản thứ hai của dòng game, vốn cũng tạo được thành công không kém người tiền nhiệm. Phát hành năm 1998, Resident Evil 2 tuy vẫn mang phong cách kinh dị kết hợp giải đố cũ, nhưng Kamiya quyết định đưa bối cảnh thành phố

ASIASOFT
VIETNAM CO., LTD.

Racoon và dàn nhân vật mới là Leon Kennedy và Clair Redfield vào game nhằm tạo hiệu ứng khác biệt và mới mẻ cho phiên bản này. Resident Evil 2 là một trong những phiên bản có doanh số cao nhất của dòng game Resident Evil, bán ra được đến hơn 4,9 triệu bản tính đến nay và chỉ xếp sau tựa game mới nhất Resident Evil 5 phát hành năm 2009.

Resident Evil đã tạo ảnh hưởng rất lớn đến phong cách phát triển game của Hideki Kamiya, nhất là tựa game đậm dấu ấn nhất của ông là Devil May Cry, phát hành năm 2001. Với dự định ban đầu là phát triển phiên bản thứ tư của Resident Evil, Capcom quyết định thay đổi vào giờ chót, chuyển sang thể loại hành động và đặt tên trò chơi là Devil May Cry. Hideki Kamiya dựa trên những kinh nghiệm làm việc khi phát triển Resident Evil 2 đã ứng dụng vào Devil May Cry, từ việc tạo dựng tình tiết trong cốt truyện cũng như thiết kế góc nhìn camera. Xoay quanh nhân vật chính Dante, Devil May Cry đem đến cho người chơi những pha hành động nhịp độ cao với sự kết hợp giữa hai vũ khí súng và kiếm cùng hàng loạt những kỹ năng ma thuật khác của nhân vật. Phong cách hành động của Devil May Cry đã có sức tác động nhất định đến những tựa game cùng thể loại về sau như God of War của Sony và Dante's Inferno của EA. Đáng tiếc là sau phần 1, phiên bản tiếp theo của Devil May Cry được giao cho một đội ngũ khác của Capcom phát triển và chất lượng của trò chơi giảm đáng kể. Chỉ đến phiên bản thứ 3 phát hành năm 2005, Devil May Cry mới trở lại quỹ đạo của mình, trở thành một trong những tựa game hành động xuất sắc nhất trong năm.

Phong cách thiết kế độc đáo, sáng tạo

Tựa game thứ hai do chính Hideki Kamiya chỉ đạo là Viewtiful Joe, trò chơi phiêu lưu 2D dạng hoạt hình xoay quanh nhân vật chính là anh chàng siêu nhân Joe. Phát hành lần đầu trên hệ GameCube và sau đó là PlayStation 2, Viewtiful Joe làm người chơi hồi tưởng lại những game đi cảnh "beat-em-up" xưa cũ trên các hệ máy NES, nhưng với phong cách hoạt hình vui nhộn và hệ thống kỹ năng đa dạng hơi cho nhân vật Joe: làm chậm/nhanh thời gian và phóng to hình ảnh. Sự sâu sắc trong lối chơi của Viewtiful Joe nằm ở chỗ người chơi cần biết cách sử dụng và kết hợp các kỹ năng này để chiến đấu lẫn giải quyết những câu đố trong game. Tuy đạt được chất lượng khá cao và đánh giá tích cực từ người chơi, Viewtiful Joe lại không có được thành công về mặt thương mại. Trò chơi chỉ bán ra được hơn 300.000 bản trên khắp thế giới, bao gồm cả hai phiên bản GameCube và PS2. Tuy nhiên, Viewtiful Joe vẫn được xem là tựa game thành công về mặt thiết kế với sự sáng tạo và phong cách thể hiện đồ họa dạng hoạt hình (cel-shading) độc đáo.

Quan hệ giữa Hideki Kamiya và Capcom đã bắt đầu có sự rạn nứt từ năm 2003 khi ông cùng Shinji Mikami, Atsushi Inaba thành lập Clover Studio, một hãng phát triển độc lập do Capcom tài trợ và quản lý. Về mặt phong cách, Clover Studio có sự khác biệt khá lớn so với Capcom ở việc thiết kế game, khi hãng mới của Hideki Kamiya ưa chuộng phong cách nghệ thuật độc đáo hơn là mô-típ đồ họa tả thực của những game Capcom truyền thống. Trò chơi thể hiện phong cách này rõ ràng nhất chính là Okami, tựa game hành động phiêu lưu phát hành trên hệ PS2 năm 2006. Ứng dụng đồ họa dạng màu nước vẽ tranh truyền thống của Nhật (sumi-e), thế giới trong Okami vừa thể hiện tính nghệ thuật lẫn sự tương tác thú vị khi người chơi thể hiện các kỹ năng của nhân vật, đó là chú sói thần Amaterasu. Đồ họa ấn tượng, lối chơi độc đáo lấy cảm hứng từ siêu phẩm Legend of Zelda của Nintendo, Okami đã nhận được đánh gía rất tốt từ người hâm mộ lẫn báo giới, nhưng đáng tiếc trò chơi lại không đạt được thành công về mặt thương mại. Cũng giống như trường hợp của Viewtiful Joe, Okami có doanh số khá bèo bọt khi chỉ bán được hơn 350.000 bản toàn cầu. Phiên bản trên Wii của Okami phát hành năm 2008 cũng chỉ đạt doanh thu dưới 300.000 bản. Doanh thu không đạt chỉ tiêu của hai tựa game này là nguyên nhân chính cho việc Capcom quyết định đóng cửa Clover Studio sau khi Kamiya, Mikami và Inaba rời hãng này. Cả ba sau khi ra riêng đã thành lập studio mới mang tên Seeds, và về sau đổi tên thành Platinum Games vào cuối năm 2007.

Cuộc phiêu lưu mang tên Platinum Games

Bayonetta, tựa game mới nhất của Hideki Kamiya là một phần trong thỏa thuận phát triển 4 game hành động mà Platinum Games kí kết với Sega. Ở tựa game này, Kamiya đóng vai trò nhà thiết kế chính và ra mắt nhân vật nữ phù thủy ấn tượng làm nhân vật chính mang tên Bayonetta. Nếu bước đầu nhìn vào trò chơi, có thể thấy Kamiya đã đưa khá nhiều yếu tố của Devil May Cry vào Bayonetta: phong cách chiến đấu, góc quay camera... Tuy nhiên, điểm tạo nên sự khác biệt lớn nhất là nữ nhân vật chính Bayonetta với vẻ ngoài gợi cảm "chết người" và bộ trang phục làm bằng tóc hấp dẫn. Kamiya cho biết một phần lí do ông đưa Bayonetta vào game là vì đây là một kiểu phụ nữ mà ông yêu thích: thông minh, gợi cảm và mạnh mẽ. Bayonetta đạt được doanh số khá khả quan, bán ra được hơn 1 triệu bản trên toàn cầu và khẳng định tài năng thiết kế của Hideki Kamiya.

Hideki Kamiya là một trong những nhà phát triển game hiếm hoi đặt chất lượng và phong cách nghệ thuật của trò chơi cao hơn áp lực về doanh thu và quảng cáo. Điều này khiến những game của ông tuy luôn thuộc hàng "đỉnh" nhưng không nhiều tựa game đạt được doanh thu cao như mong đợi. Theo như lời của Goichi Suda, nhà thiết kế kì cựu của Grasshopper Manufacture (Killer7, No More Heroes), Hideki Kamiya là tuýp người dễ dàng đặt cả bản thân mình vào thế giới trong trò chơi và sáng tạo. Trong tương lai, cùng với Platinum Games, Hideki Kamiya hứa hẹn sẽ tiếp tục đem đến cho người chơi những tựa game đỉnh cao khác như ông đã thiết kế hơn 15 năm qua. Một thế hệ Devil May Cry, Viewtiful Joe, Okami và Bayonetta mới sẽ xuất hiện trong vài năm tới. Hãy chờ xem.

CẨM TÚ

Hàng năm, tổ chức Kỷ lục Guinness đều tiến hành tổng kết, cập nhật những kỷ lục được xác lập và công nhận để đưa vào ấn phẩm hàng năm Guinness World Records. Đặc biệt, với ngành game, Guinness đã ưu ái dành một ấn phẩm riêng mang tên Gamer's Edition để ghi lại những kỷ lục riêng trong lĩnh vực giải trí đầy thú vị này.

NHỮNG KỶ LỤC GAME

Dòng game Halo, tên tuổi thành công nhất trong thể loại bắn súng trên console

GAME BẮN SÚNG

DÒNG GAME BẮN SÚNG BÁN CHẠY NHẤT: Đó chính là Halo, với tổng cộng 25 triệu bản cộng chung cả Halo: Combat Evolved, Halo 2, Halo 3 và mới nhất là Halo 3: ODST.

GAME THỦ "THIỆN XẠ" NHẤT: Người nắm giữ kỷ lục này là game thủ huyền thoại Jonathan "Fatal1ty" Wendel. Chỉ trong 1 tiếng chơi online trong game Quake, Fatal1ty đã hạ được đến… 671 mạng.

GAME CÓ NGƯỜI CHƠI ONLINE CAO NHẤT: Bạn nghĩ đó sẽ là Counter Strike, Halo 3 hay Gears of War 2? Không đúng. Ngôi quán quân là Call of Duty 4: Modern Warfare với 3 triệu người chơi kể từ tháng 11/2007. Trung bình có 1,7 triệu người chơi mạng game này mỗi ngày.

GAME ĐẦU TIÊN DÙNG ĐỂ CHỮA BỆNH: Kỷ lục kỳ lạ này thuộc về Full Spectrum Warrior, trò chơi hành động/chiến thuật của hãng THQ được dùng trong phương pháp trị liệu những binh lính Mỹ bị chấn động tâm lý sau khi bị thương trong các cuộc giao tranh.

DÒNG GAME HÀNH ĐỘNG BẮN SÚNG CÓ NHIỀU PHIÊN BẢN NHẤT: Không ai có thể qua mặt được dòng game có tựa đề mang tên nhà văn Tom Clancy của hãng Ubisoft. Tính chung các thương hiệu như Rainbow Six, Ghost Recon, Splinter Cell và các tên tuổi khác, dòng game này đã có 17 tựa cùng 20 bản mở rộng khác nhau.

GAME THỦ CHUYÊN NGHIỆP NHỎ TUỔI NHẤT: Đó là Victor De Leon III, hay được biết đến với biệt danh Lil Poison trong cộng đồng game thủ chơi Halo. Cậu bé bắt đầu chơi game từ năm… 2 tuổi và hiện nay, khi đã 11 tuổi, nhưng vẫn nắm chắc kỷ lục này.

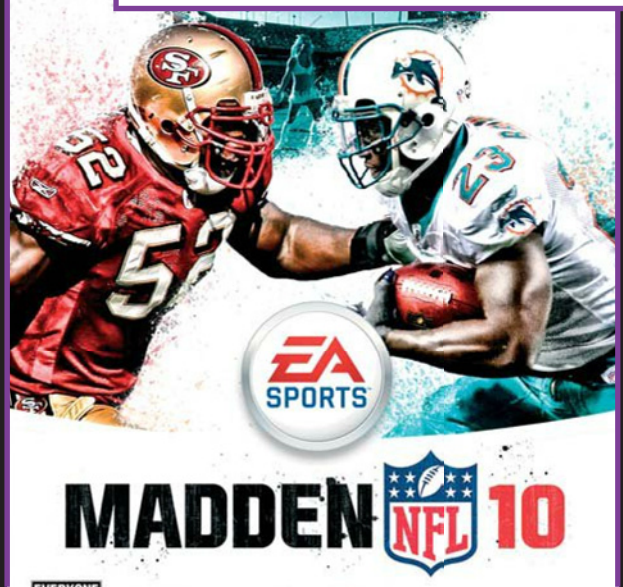
Call of Duty 4: Modern Warfare, "trang sử mới" của dòng game Call of Duty

Game thủ chuyên nghiệp nhí Lil Poison

Ấn bản mới nhất, Guinness World Records 2010 – Gamer's Edition, vừa được xuất bản đầu năm nay, ghi lại những kỷ lục về game trên toàn thế giới, mới nhất và chưa bị phá vỡ tính đến cuối năm 2009 qua. Chúng ta hãy cùng điểm qua những kỷ lục tiêu biểu và thú vị nhất trong các thể loại game phổ biến nhé!

NESS CỦA NGÀNH GAME

FIFA 09, game bóng đá bán chạy nhất lịch sử



Madden NFL, dòng game thể thao lâu đời nhất

GAME THỂ THAO

GAME BÓNG ĐÁ BÁN CHẠY NHẤT: Thương hiệu nổi tiếng nhất trong dạng game này đương nhiên là FIFA của EA Sports. Và bản bán chạy nhất là FIFA 09 với 1,2 triệu bản "tẩu tán" chỉ trong tuần đầu phát hành hồi tháng 10/2008.

DÒNG GAME BÓNG ĐÁ ĂN KHÁCH NHẤT: Kỷ lục lại thuộc về FIFA, kể từ khi ra mắt năm 1993, đến nay FIFA đã bán được tổng cộng 65 triệu bản toàn cầu. Đối thủ PES của Konami, dù chỉ mới xuất hiện năm 2001, đang bám đuổi quyết liệt với 48 triệu bản.

SƠN TƯỜNG NHANH NHẤT: Game thể thao mà sao lại có sơn tường ở đây? Vâng, đó là mục chơi phụ "Artist on the Court" (Nghệ sĩ trên sân quần vợt) trong game Mario Power Tennis. Game yêu cầu người chơi sơn màu một bức tường bằng cách đánh banh vào nó. Game thủ Pháp Guillaume Bertrand đang giữ kỷ lục này với thời gian là 14,1 giây.

DÒNG GAME LÂU ĐỜI NHẤT: Tên tuổi "già" nhất trong thể loại game thể thao là dòng game bóng bầu dục lừng danh Madden NFL của EA Sports. Ra đời từ năm 1988, dòng game này đến nay đã có 20 phiên bản.

GAME THỂ THAO DOANH THU CAO NHẤT: Kỷ lục này thuộc về một game bóng rổ trên máy game thùng (Arcade): NBA Jam của hãng Midway năm 1993. Chỉ trong một năm game này đã đem về cho hãng 1 tỉ đôla.

GAME THỂ THAO BÁN CHẠY NHẤT: Giải này được trao cho nhà thiết kế thiên tài người Nhật Shigeru Miyamoto. Trò chơi của ông đoạt kỷ lục này là Wii Sports trên máy Wii với 45,7 triệu bản.

Prince of Persia bản đầu tiên năm 1989

Super Mario Bros., huyền thoại của làng game thế giới

GAME HÀNH ĐỘNG /PHIÊU LƯU

GAME ĐẦU TIÊN SỬ DỤNG CÔNG NGHỆ "BẮT" CHUYỂN ĐỘNG: Hầu như mọi game hành động ngày nay đều sử dụng công nghệ "ghi" chuyển động của diễn viên thật (motion capture) để tạo nên hành động cho nhân vật. Và game đầu tiên ứng dụng việc này là Prince of Persia của nhà thiết kế Jordan Mechner, từ năm 1989.

GAME HAY NHẤT LỊCH SỬ: Vinh dự này thuộc về The Legend of Zelda: Ocarina of Time trên máy Nintendo 64. Trung bình điểm số đánh giá từ tất cả các trang web, tạp chí game trên toàn thế giới cho game này là 98%.

GAME TỰ DO RỘNG LỚN NHẤT: Nhắc đến dạng game này thì phải nhắc đến Grand Theft Auto. Tuy nhiên, giữ kỷ lục về môi trường rộng lớn lại là một game khác: Just Cause, với toàn bộ thế giới trong game rộng đến 100.000 hecta.

DÒNG GAME ĂN KHÁCH NHẤT LỊCH SỬ: Không khó đoán. Đó chính là Super Mario Bros. Các cuộc phiêu lưu từ xưa đến nay của anh chàng thợ ống nước Mario đã tiêu thụ được 201 triệu bản.

GAME PLATFORM BÁN CHẠY NHẤT: Lại là Mario với siêu phẩm Super Mario 64 trên Nintendo 64. Đến nay trò chơi này đã bán được hơn 11 triệu bản.

Midnight Club: Los Angeles, game đua xe mua nhiều nhạc nền bản quyền nhất

Gran Turismo 5: Prologue gặt hái sự hâm mộ cao độ ngay từ khi chưa phát hành

GAME ĐUA XE

GAME ĐUA XE CÓ MÔI TRƯỜNG RỘNG NHẤT: Đó là Fuel của hãng Codemasters năm 2009, với diện tích gần 13.000 km2. Ngoài ra, Fuel còn giữ một kỷ lục khác là game đua xe với tầm nhìn xa nhất, lên tới 40 km.

GAME ĐUA XE CÓ NHIỀU CA KHÚC NHẤT: Hầu như game đua xe nào cũng sử dụng các ca khúc nổi tiếng ngoài đời làm nhạc nền. Và game có số lượng ca khúc mua bản quyền nhiều nhất là Midnight Club: Los Angeles của hãng Rockstar, với 97 ca khúc.

CUỘC ĐUA DÀI HƠI NHẤT: Clan game thủ Ready Up của Anh đã lập kỷ lục này khi họ chơi liên tục 24 giờ đồng hồ từ ngày 18 đến 19/04/2009 trong game Burnout Paradise.

GAME ĐUA XE BÁN CHẠY NHẤT: Gran Turismo chăng? Hay Need for Speed? Không phải, mà là Mario Kart Wii, với 15.4 triệu bản. Gran Turismo 3: A-Spec bám sát phía sau với 14,89 triệu bản.

GAME ĐUA XE BÁN NHANH NHẤT: Chắc các bạn cũng biết khi một game đạt danh hiệu Platinum, nghĩa là nó đã bán được một triệu bản. Và Gran Turismo 5: Prologue đã đạt con số này ngay từ khi… chưa phát hành, trở thành game đua xe có lượng đặt trước lớn nhất.

DÒNG GAME ĐUA XE ĂN KHÁCH NHẤT: Lần này, đến phiên Need for Speed được vinh danh. Toàn bộ dòng game này đã tiêu thụ trên 100 triệu bản kể từ khi ra đời năm 1994. (Còn tiếp)

THANH LONG

Những nhân vật XẤU NHẤT làng game

Xấu và đẹp như 2 mặt của một đồng xu, có người đẹp "nghiêng nước nghiêng thành" để người chơi trầm trồ ngưỡng mộ thì cũng có những nhân vật xấu "ma chê quỷ hờn" để làm nổi bật những khía cạnh khác của game. Cho dù nhan sắc ra sao thì họ vẫn là một phần quan trọng của trò chơi mà chúng ta yêu thích.

Chúng ta đều biết những nhân vật game hấp dẫn nhất là ai qua bảng vàng danh sách "những kiều nữ nóng bỏng nhất" mà các trang web game rầm rộ bình phẩm. Dưới đây chúng ta cùng nhìn lại nhan sắc của những nhân vật game được thiết kế để người chơi có thể "té ngửa" mỗi khi diện kiến.

20. MILEENA (TRONG MORTAL KOMBAT SERIES)

Mileena có đầy đủ điều kiện cần để được xem là một nhân vật nữ gợi cảm. Cơ thể bốc lửa? Có. Cặp mắt gợi tình? Có. Luôn mặc đồ tắm? Có luôn! Nhưng chỉ ngay khi nàng gỡ mạng che mặt ra thì game thủ say mê Mortal Kombat phải hét lên bất tỉnh. Một hàm răng hô đầy răng nanh và giọng nói như một con mèo điên! Đáng thương cho bất cứ người đàn ông nào là đối thủ hay người yêu của nàng…

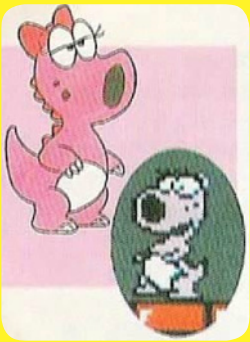
Khi đeo mạng...

... khi gỡ bỏ mạng che mặt

19. BOOGERMAN (TRONG BOOGERMAN: A PICK AND FLICK ADVENTURE)

Snotty Ragsdale ban ngày là một tỉ phú, ban đêm là một chiến binh chống tội ác với biệt danh Boogerman. Nghe có vẻ như một Batman đã loại bỏ sự nghiêm trang, kỳ thực Boogerman còn lâu mới đạt đến đẳng cấp quý tộc như Batman. Boogerman chiến đấu với tội phạm bằng các chiêu hạ cấp nhất có thể: hết phóng nước mũi, xì hơi, đến lấy toilet làm phương tiện di chuyển. Boogerman tồn tại có lẽ để chứng minh một chân lý: không cần phải sử dụng vũ khí công nghệ cao, chỉ cần những công cụ… gia dụng bạn cũng có thể trở thành anh hùng.

18. BIRDO (TRONG SUPER MARIO SERIES)



Nếu bạn nghĩ một cô nàng có miệng bự hình cái lỗ là đẹp thì óc thẩm mĩ của bạn có vấn đề rồi! Birdo khét tiếng với lịch sử dài và đen tối về giới tính không rõ ràng. Trong Super Mario Bros 2, Birdo được giới thiệu là một nam nhân nghĩ mình là một cô gái tên Birdetta. Ở Birdo chỉ có một điều rõ ràng: hắn/ả xấu thậm tệ.

17. WARIO (TRONG WARIOWARE SERIES)

Wario sẽ giống Mario biết mấy nếu y biết khiêm tốn hơn. Nếu ngoại hình của y không đủ làm bạn nôn mửa, thì tính cách xấu bẩm sinh và hơi thở đầy mùi tỏi cũng đủ khiến bạn lùi xa 10m. Thêm nữa, một anh chàng phệ thì khó mà ghi điểm với các cô nàng.

16. Q*BERT (Q*BERT)

Q*Bert là cái quái gì chứ? Ngoài việc trông như cái máy hút nước mũi, Q*Bert còn không có tay. Cái miệng của hắn cũng gây khó chịu. Cứ mỗi lần bị đập vào đầu là hắn lại rủa lên "@!#?@!?". Chẳng ai hiểu nổi hắn muốn nói gì.

15. JIMMY HOPKINS (TRONG BULLY)

Hãy nhìn những đốm tàn nhang trên khuôn mặt côn đồ của gã, chả trách Jimmy khiến cả trường Bullworth phải khiếp sợ. Sinh ra với khuôn mặt của một tay anh chị, hắn trở thành sếp sòng thật.

14. VOLDO (TRONG SOUL CALIBUR SERIES)

Một gã đàn ông mặc đồ bó với lớp gai tua tủa khắp người. Đẹp? Phong cách? Người chơi chỉ biết gán một chữ "bệnh hoạn" cho gã ăn mặc trang phục kỳ quặc nhất Soul Calibur.

13. BARAKA (TRONG MORTAL KOMBAT SERIES)

Baraka là một trong những nhân vật kém hấp dẫn nhất trong thế giới Mortal Kombat. Gã xấu xí này có gai khắp người, từ răng đến tay và còn những chỗ không ai biết. Ít ra cũng có một điểm thật đáng mến ở Baraka: hắn có nụ cười "rộng mở" nhất theo đúng nghĩa đen trong toàn cõi Mortal Kombat.

12. MARIO (TRONG SUPER MARIO SERIES)

Hãy bỏ qua một bên những ký ức tốt đẹp của bạn về Mario. Có thể bạn chưa bao giờ nghĩ đến, nhưng Mario là một gã xấu trai. Lùn, mập, đầy lông lá và giọng nói nghe như chuột Mickey.

11. ADELBERT STEINER (TRONG FINAL FANTASY IX)

Steiner là đội trưởng đội hiệp sĩ hoàng gia trong Final Fantasy IX, có lòng trung thành tuyệt đối với vương quốc Alexandria và công chúa Garnet. Cái miệng hình chữ V ngược không phải là điểm trừ của chàng, cái gây mất cảm tình nhất là cặp lông mày như được dùng bút kẻ mắt của phái yếu điệu.

10. MAX PAYNE (TRONG MAX PAYNE I & II)

Max Payne luôn xấu trai. Trước đây chàng có gương mặt nhăn như khỉ ăn ớt do sự giới hạn của đồ họa. Nhờ công nghệ phát triển, trong bản 3 sắp ra mắt, chàng còn… xấu hơn nữa. Người chơi không khỏi đoán mò vết bẩn trên áo chàng là hậu quả của một trận nôn mửa.

9. GUYBRUSH THREEPWOOD (TRONG THE SECRET OF MONKEY ISLAND: SPECIAL ED.)

Guybrush, từng là một gã cướp biển đẹp trai trong trò chơi phiêu lưu kinh điển năm 1990. Nhưng thời gian không tha cho một ai! Mười chín năm sau, trong phiên bản làm lại năm vừa qua, hãng phát triển Lucasfilms Games đã "phẫu thuật thẩm mỹ" khiến anh mang một gương mặt… ngố tàu nhất trong giới cướp biển. Động thái này đã dấy lên làn sóng phản đối từ các fan hâm mộ Monkey Island.

8. LARRY LAFFER (TRONG LEISURE SUIT LARRY SERIES)

Larry là một "chàng trai 40 tuổi còn… nguyên vẹn". Là một người đàn ông trung niên mới mất việc, Larry quyết định dành quãng thời gian còn lại để theo đuổi tiếng gọi con tim. Tưởng rằng thời trang những năm 70 vẫn hấp dẫn, anh mặc một bộ cánh bóng điểm vàng. Vấn đề là bối cảnh game diễn ra ở những năm cuối của thập kỷ 80.

7. MOIRA BROWN (TRONG FALLOUT 3)

Tất cả các nhân vật nữ trong Fallout 3 đều xấu. Tuy nhiên không ai xấu đau xấu đớn như Moira Brown, bà chủ của Craterside ở Megaton. Mắt người chơi kém hay là cô gái này có râu?

6. TINGLE (TRONG THE LEGEND OF ZELDA SERIES)

Tingle là một người đàn ông lùn, tròn 35 tuổi, mặc một bộ đồ màu xanh lá cây bó sát người và cái quần lót màu đỏ mặc ngoài. Bị cuốn hút bởi những tiểu tiên ở trong rừng, kiếm sống bằng nghề vẽ bản đồ, Tingle không có mối quan hệ tốt lắm với cha của mình. Nếu siêu nhân bị lùn đi, mặc đồ xanh lá thay vì xanh dương, có lẽ anh sẽ có diện mạo giống như Tingle.

5. FALBI (TRONG THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS)

Ít ai biết gì nhiều về Falbi. Xuất hiện trong The Legend of Zelda: Twilight Princess, Falbi mặc một bộ đồ của hề xiếc. Nếu không nói rõ giới tính người ta dễ đoán nhầm Falbi là một gã đồng bóng hoặc một quý cô để râu. Nói nãy giờ mới biết, huyền thoại Zelda gắn liền với huyền thoại về những nhân vật game đồng bóng.

4. RUFUS (TRONG STREET FIGHTER IV)

Street Fighter IV thiết kế nhân vật hơi bị phân biệt đối xử. Mỗi nước được thiết kế với mỗi đại điện đặc trưng. Đại diện của Nhật Bản là một võ sĩ sumo hùng dũng. Trung Quốc cử một bản sao của Lý Tiểu Long. Vậy ai sẽ vinh dự đại diện cho Hoa Kỳ? Rufus. Một gã mập, hay cáu kỉnh, tóc cột xoắn từng đoạn màu vàng trông như cái-mà-ai-cũng-biết-là-cái-gì-đấy. Gã tấn công bằng cách lăn qua lăn lại trên đấu trường.

Những nhân vật XẤU NHẤT làng game

3. ABE (TRONG ODDWORLD SERIES)

Thay vì phong cách thiết kế dễ thương thường thấy trong các game platform, Abe là một nhân vật xấu xí chưa từng thấy. Từng có một khoảng thời gian ngắn Abe làm đại diện cho hệ máy Playstation, thể hiện hệ máy sẽ có những game platform bớt "trẻ con" đi. Có hãng game nào lại chịu để một nhân vật xấu "chim sa cá xỉu" như thế làm đại diện chứ?

2. CÁC CÔ GÁI LÀNG CHOI (TRONG FABLE 2)

Một lời khuyên dành cho bạn: hãy tránh xa những cô gái điếm ra, đặc biệt là những bà trong Fable 2, những quý bà thiếu vải mà khắp cùi chỏ và đầu gối đầy những vết bầm dập ấy.

1. CLATHO (TRONG GOD OF WAR 2)

Bộ ngực là thứ tuyệt vời. Dù bạn là nam hay nữ đều có thể thưởng thức vẻ đẹp của một bộ ngực đầy đặn, trẻ con thì biết ơn những dòng sữa ngọt nuôi dưỡng tuổi thơ đó. Tuy nhiên, ngực nhiều hơn và bự hơn mức cần thiết phải kể đến Clatho trong God of War 2. Bà ta trông như bị kẹt trong một cái lỗ, phải cố sức di chuyển dựa vào vô số mỡ thừa bao bọc khắp người. Quá nhiều mỡ đến nỗi bạn khó lòng phân biệt được đâu là ngực và đâu là mỡ. Clatho của GoW 2 đã phá hủy hình tượng đẹp đẽ của những bộ ngực hấp dẫn trong thế giới game.

ASLEY

Danh Tướng
Online
Thần Binh Giáng Thế
Đấu Trường Vạn Hùng Binh
Bạo hồn thiếp
Thiên đạo luân hồi
Vạn Binh Nhất Tướng
danhtuong.livevn.com
THAM GIA NGAY!!!
PK xuyên quốc gia thu hút hàng triệu người
Mô phỏng thế giới Tam Quốc trọn vẹn nhất!
Game online 2.5D được yêu thích nhất tại: Trung Quốc - Đài Loan - Hồng Kông. Nay đã đến Việt Nam
ĐỒNG HÀNH CÙNG DANH TƯỚNG - "LÊN CẤP NHANH, NHẬN QUÀ KHỦNG"
BÍ ẨN VÒNG QUAY ROULETTE - "5 ĐỎ - 1 ĐEN"
THẾ LỰC TRANH BÁ - "THỂ HIỆN ĐẲNG CẤP - KHẲNG ĐỊNH BẢN LĨNH"
THÊM BẠN THÊM VUI - "KẾT NỐI CHIẾN HỮU - MIỄN PHÍ CUỘC GỌI"
DANH TƯỚNG ĐẾ VƯƠNG - "THAM GIA DANH TƯỚNG - HÓA THÂN ĐẾ VƯƠNG"
Skingame
NETGAME ASIA
LiveVN

GIGABYTE™

Thế hệ mới

Quạt giải nhiệt thiết kế nghiêng

40nm Processors

7.1 Audio Channel

Compatible with Windows®7

ATI EYEFINITY MULTI-DISPLAY TECHNOLOGY

GV-R585OC-1GD

- Powered by Radeon HD 5850 GPU
- Supports PCI Express 2.1
- Microsoft DirectX 11 and OpenGL 3.1 support
- Integrated with the first 1GB GDDR5 memory and 256-bit memory interface
- Supports CrossFireX™ and Avivo™ HD technology
- Features Dual dual-link DVI-I / D-sub (By adapter)/ HDMI/ Displayport

GV-R577UD-1GD

- Powered by Radeon HD 5770 GPU
- Supports PCI Express 2.0
- Microsoft DirectX 11 and OpenGL 3.1 support
- Integrated with the first 1GB GDDR5 memory and 128-bit memory interface
- Supports CrossFireX™ and Avivo™ HD technology
- Features Dual dual-link DVI-I / D-sub (By adapter)/ HDMI/ Displayport

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH MTV CÔNG NGHỆ TIN HỌC VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

www.gigabyte.vn

All intellectual property rights, including without limitation to copyright and trademark of this work and its derivative works are the property of, or are licensed to, GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO., LTD. Any unauthorized use is strictly prohibited.